Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Большеатменская средняя общеобразовательная школа» Красночетайского района Чувашской Республики

ПРИЛОЖЕНИЕ К ООП НОО

от 24.05.2022

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА НАЧАЛЬНОГО ОБЩЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОЕ ИСКУССТВО

(для 1–4 классов образовательных организаций)

Д. Большие Атмени

2022

# СОДЕРЖАНИЕ

[Пояснительная записка 4](#_TOC_250007)

[Содержание учебного предмета](#_TOC_250006)

[«Изобразительное искусство» 6](#_TOC_250005)

1. [класс 8](#_TOC_250004)
2. [класс 8](#_TOC_250003)
3. [класс 11](#_TOC_250002)
4. [класс 15](#_TOC_250001)

Планируемые результаты освоения учебного предмета

«Изобразительное искусство» на уровне

начального общего образования 18

Личностные результаты 18

Метапредметные результаты 20

Предметные результаты 23

[Тематическое планирование 37](#_TOC_250000)

1. класс 38
2. класс 46
3. класс 53
4. класс 62

Примерная рабочая программа по изобразительному искус- ству на уровне начального общего образования составлена на основе «Требований к результатам освоения основной образова- тельной программы», представленных в Федеральном государ- ственном образовательном стандарте начального общего образо- вания.

Содержание программы распределено по модулям с учётом проверяемых требований к результатам освоения учебного предмета, выносимым на промежуточную аттестацию.

# ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Цель преподавания предмета «Изобразительное искусство» состоит в формировании художественной культуры учащихся, развитии художественно-образного мышления и эстетического отношения к явлениям действительности путём освоения на- чальных основ художественных знаний, умений, навыков и развития творческого потенциала учащихся.

Преподавание предмета направлено на развитие духовной культуры учащихся, формирование активной эстетической по- зиции по отношению к действительности и произведениям ис- кусства, понимание роли и значения художественной деятель- ности в жизни людей.

Содержание предмета охватывает все основные вида визуаль- но-пространственных искусств (собственно изобразительных): начальные основы графики, живописи и скульптуры, декора- тивно-прикладные и народные виды искусства, архитектуру и дизайн. Особое внимание уделено развитию эстетического восприятия природы, восприятию произведений искусства и формированию зрительских навыков, художественному вос- приятию предметно-бытовой культуры. Для учащихся началь- ной школы большое значение также имеет восприятие произ- ведений детского творчества, умение обсуждать и анализировать детские рисунки с позиций выраженного в них содержания, художественных средств выразительности, соответствия учеб- ной задачи, поставленной учителем. Такая рефлексия детского творчества имеет позитивный обучающий характер.

Важнейшей задачей является формирование активного, цен- ностного отношения к истории отечественной культуры, выра- женной в её архитектуре, изобразительном искусстве, в нацио-

4 Примерная рабочая программа

нальных образах предметно-материальной и пространственной среды, в понимании красоты человека.

Учебные темы, связанные с восприятием, могут быть реали- зованы как отдельные уроки, но чаще всего следует объединять задачи восприятия с задачами практической творческой рабо- ты (при сохранении учебного времени на восприятие произве- дений искусства и эстетического наблюдения окружающей дей- ствительности).

На занятиях учащиеся знакомятся с многообразием видов художественной деятельности и технически доступным разно- образием художественных материалов. Практическая *художе- ственно-творческая деятельность занимает приоритетное пространство учебного времени. При опоре на восприятие* произведений искусства художественно-эстетическое отноше- ние к миру формируется прежде всего в собственной художе- ственной деятельности, в процессе практического решения ху- дожественно-творческих задач.

Примерная рабочая программа учитывает психолого-возраст- ные особенности развития детей 7—10 лет, при этом содержание занятий может быть адаптировано с учётом индивидуальных качеств обучающихся, как для детей, проявляющих выдающи- еся способности, так и для детей-инвалидов и детей с ОВЗ.

В урочное время деятельность обучающихся организуется как в индивидуальном, так и в групповом формате с задачей формирования навыков сотрудничества в художественной дея- тельности.

## МЕСТО УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА «ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОЕ ИСКУССТВО» В УЧЕБНОМ ПЛАНЕ

В соответствии с Федеральным государственным образова- тельным стандартом начального общего образования учебный предмет «Изобразительное искусство» входит в предметную область «Искусство» и является обязательным для изучения. Содержание предмета «Изобразительное искусство» структури- ровано как система тематических модулей и входит в учебный план 1—4 классов программы начального общего образования в объёме 1 ч одного учебного часа в неделю. Изучение содержа- ния всех модулей в 1—4 классах обязательно.

При этом предусматривается возможность реализации этого курса при выделении на его изучение двух учебных часов в не- делю за счёт вариативной части учебного плана, определяемой участниками образовательного процесса. При этом предполага- ется не увеличение количества тем для изучения, а увеличение

ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОЕ ИСКУССТВО. 1—4 классы 5

времени на практическую художественную деятельность. Это способствует качеству обучения и достижению более высокого уровня как предметных, так и личностных и метапредметных результатов обучения.

Общее число часов, отведённых на изучение учебного пред- мета «Изобразительное искусство», — 135 ч (один час в неделю в каждом классе).

1 класс — 33 ч, 2 класс — 34 ч, 3 класс — 34 ч, 4 класс —

34 ч.

# СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

# «ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОЕ ИСКУССТВО»

1 КЛАСС (*33 ч*)

## Модуль «Графика»

Расположение изображения на листе. Выбор вертикального или горизонтального формата листа в зависимости от содержа- ния изображения.

Разные виды линий. Линейный рисунок. Графические мате- риалы для линейного рисунка и их особенности. Приёмы ри- сования линией.

Рисование с натуры: разные листья и их форма.

Представление о пропорциях: короткое — длинное. Развитие навыка видения соотношения частей целого (на основе рисун- ков животных).

Графическое пятно (ахроматическое) и представление о си- луэте. Формирование навыка видения целостности. Цельная форма и её части.

## Модуль «Живопись»

Цвет как одно из главных средств выражения в изобрази- тельном искусстве. Навыки работы гуашью в условиях урока. Краски «гуашь», кисти, бумага цветная и белая.

Три основных цвета. Ассоциативные представления, связан- ные с каждым цветом. Навыки смешения красок и получение нового цвета.

Эмоциональная выразительность цвета, способы выражение настроения в изображаемом сюжете.

Живописное изображение разных цветков по представлению и восприятию. Развитие навыков работы гуашью. Эмоциональ- ная выразительность цвета.

6 Примерная рабочая программа

Тематическая композиция «Времена года». Контрастные цветовые состояния времён года. Живопись (гуашь), апплика- ция или смешанная техника.

Техника монотипии. Представления о симметрии. Развитие воображения.

## Модуль «Скульптура»

Изображение в объёме. Приёмы работы с пластилином; до- щечка, стек, тряпочка.

Лепка зверушек из цельной формы (черепашки, ёжика, зай- чика, птички и др.). Приёмы вытягивания, вдавливания, сги- бания, скручивания.

Лепка игрушки, характерной для одного из наиболее извест- ных народных художественных промыслов (дымковская или каргопольская игрушка или по выбору учителя с учётом мест- ных промыслов).

Бумажная пластика. Овладение первичными приёмами над- резания, закручивания, складывания.

Объёмная аппликация из бумаги и картона.

## Модуль «Декоративно-прикладное искусство»

Узоры в природе. Наблюдение узоров в живой природе (в ус- ловиях урока на основе фотографий). Эмоционально-эстетиче- ское восприятие объектов действительности. Ассоциативное сопоставление с орнаментами в предметах декоративно-при- кладного искусства.

Узоры и орнаменты, создаваемые людьми, и разнообразие их видов. Орнаменты геометрические и растительные. Декоратив- ная композиция в круге или в полосе.

Представления о симметрии и наблюдение её в природе. По- следовательное ведение работы над изображением бабочки по представлению, использование линии симметрии при составле- нии узора крыльев.

Орнамент, характерный для игрушек одного из наиболее из- вестных народных художественных промыслов: дымковская или каргопольская игрушка (или по выбору учителя с учётом местных промыслов).

Дизайн предмета: изготовление нарядной упаковки путём складывания бумаги и аппликации.

Оригами — создание игрушки для новогодней ёлки. Приёмы складывания бумаги.

ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОЕ ИСКУССТВО. 1—4 классы 7

## Модуль «Архитектура»

Наблюдение разнообразных архитектурных зданий в окру- жающем мире (по фотографиям), обсуждение особенностей и составных частей зданий.

Освоение приёмов конструирования из бумаги. Складывание объёмных простых геометрических тел. Овладение приёмами склеивания, надрезания и вырезания деталей; использование приёма симметрии.

Макетирование (или аппликация) пространственной среды сказочного города из бумаги, картона или пластилина.

## Модуль «Восприятие произведений искусства»

Восприятие произведений детского творчества. Обсуждение сюжетного и эмоционального содержания детских работ.

Художественное наблюдение окружающего мира природы и предметной среды жизни человека в зависимости от поставлен- ной аналитической и эстетической задачи наблюдения (уста- новки).

Рассматривание иллюстраций детской книги на основе со- держательных установок учителя в соответствии с изучаемой темой.

Знакомство с картиной, в которой ярко выражено эмоцио- нальное состояние, или с картиной, написанной на сказочный сюжет (произведения В. М. Васнецова, М. А. Врубеля и другие по выбору учителя).

Художник и зритель. Освоение зрительских умений на осно- ве получаемых знаний и творческих практических задач — установок наблюдения. Ассоциации из личного опыта учащих- ся и оценка эмоционального содержания произведений.

## Модуль «Азбука цифровой графики»

Фотографирование мелких деталей природы, выражение яр- ких зрительных впечатлений.

Обсуждение в условиях урока ученических фотографий, со- ответствующих изучаемой теме.

2 КЛАСС (*34 ч*)

## Модуль «Графика»

Ритм линий. Выразительность линии. Художественные ма- териалы для линейного рисунка и их свойства. Развитие навы- ков линейного рисунка.

8 Примерная рабочая программа

Пастель и мелки — особенности и выразительные свойства графических материалов, приёмы работы.

Ритм пятен: освоение основ композиции. Расположение пят- на на плоскости листа: сгущение, разброс, доминанта, равно- весие, спокойствие и движение.

Пропорции — соотношение частей и целого. Развитие ана- литических навыков видения пропорций. Выразительные свойства пропорций (на основе рисунков птиц).

Рисунок с натуры простого предмета. Расположение предме- та на листе бумаги. Определение формы предмета. Соотноше- ние частей предмета. Светлые и тёмные части предмета, тень под предметом. Штриховка. Умение внимательно рассматри- вать и анализировать форму натурного предмета.

Графический рисунок животного с активным выражением его характера. Аналитическое рассматривание графических произведений анималистического жанра.

## Модуль «Живопись»

Цвета основные и составные. Развитие навыков смешивания красок и получения нового цвета. Приёмы работы гуашью. Раз- ный характер мазков и движений кистью. Пастозное, плотное и прозрачное нанесение краски.

Акварель и её свойства. Акварельные кисти. Приёмы работы акварелью.

Цвет тёплый и холодный — цветовой контраст.

Цвет тёмный и светлый (тональные отношения). Затемнение цвета с помощью тёмной краски и осветление цвета. Эмоцио- нальная выразительность цветовых состояний и отношений.

Цвет открытый — звонкий и приглушённый, тихий. Эмоцио- нальная выразительность цвета.

Изображение природы (моря) в разных контрастных состоя- ниях погоды и соответствующих цветовых состояниях (туман, нежное утро, гроза, буря, ветер — по выбору учителя). Произ- ведения И. К. Айвазовского.

Изображение сказочного персонажа с ярко выраженным ха- рактером (образ мужской или женский).

## Модуль «Скульптура»

Лепка из пластилины или глины игрушки — сказочного жи- вотного по мотивам выбранного художественного народного промысла (филимоновская игрушка, дымковский петух, кар- гопольский Полкан и другие по выбору учителя с учётом мест-

ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОЕ ИСКУССТВО. 1—4 классы 9

ных промыслов). Способ лепки в соответствии с традициями промысла.

Лепка животных (кошка, собака, медвежонок и др.) с пере- дачей характерной пластики движения. Соблюдение цельности формы, её преобразование и добавление деталей.

Изображение движения и статики в скульптуре: лепка из пластилина тяжёлой, неповоротливой и лёгкой, стремительной формы.

## Модуль «Декоративно-прикладное искусство»

Наблюдение узоров в природе (на основе фотографий в усло- виях урока): снежинки, паутинки, роса на листьях и др. Ассо- циативное сопоставление с орнаментами в предметах декора- тивно-прикладного искусства (кружево, вышивка, ювелирные изделия и др.).

Рисунок геометрического орнамента кружева или вышивки. Декоративная композиция. Ритм пятен в декоративной апп-

ликации.

Поделки из подручных нехудожественных материалов. Декоративные изображения животных в игрушках народ-

ных промыслов; филимоновские, дымковские, каргопольские игрушки (и другие по выбору учителя с учётом местных худо- жественных промыслов).

Декор одежды человека. Разнообразие украшений. Традици- онные народные женские и мужские украшения. Назначение украшений и их роль в жизни людей.

## Модуль «Архитектура»

Конструирование из бумаги. Приёмы работы с полосой бума- ги, разные варианты складывания, закручивания, надрезания. Макетирование пространства детской площадки.

Построение игрового сказочного города из бумаги (на основе сворачивания геометрических тел — параллелепипедов разной высоты, цилиндров с прорезями и наклейками); завивание, скру- чивание и складывание полоски бумаги (например, гармошкой). Образ здания. Памятники отечественной или западноевро- пейской архитектуры с ярко выраженным характером здания. Рисунок дома для доброго или злого сказочного персонажа (ил-

люстрация сказки по выбору учителя).

## Модуль «Восприятие произведений искусства»

Восприятие произведений детского творчества. Обсуждение сюжетного и эмоционального содержания детских работ.

10 Примерная рабочая программа

Художественное наблюдение природы и красивых природ- ных деталей, анализ их конструкции и эмоционального воздей- ствия. Сопоставление их с рукотворными произведениями.

Восприятие орнаментальных произведений прикладного ис- кусства (кружево, шитьё, резьба и роспись и др.).

Восприятие произведений живописи с активным выражени- ем цветового состояния в природе. Произведения И. И. Леви- тана, А. И. Куинджи, Н. П. Крымова.

Восприятие произведений анималистического жанра в гра- фике (произведения В. В. Ватагина, Е. И. Чарушина и др.) и в скульптуре (произведения В. В. Ватагина). Наблюдение жи- вотных с точки зрения их пропорций, характера движения, пластики.

## Модуль «Азбука цифровой графики»

Компьютерные средства изображения. Виды линий (в про- грамме Paint или другом графическом редакторе).

Компьютерные средства изображения. Работа с геометриче- скими фигурами. Трансформация и копирование геометриче- ских фигур в программе Paint.

Освоение инструментов традиционного рисования (каран- даш, кисточка, ластик, заливка и др.) в программе Paint на основе простых сюжетов (например, образ дерева).

Освоение инструментов традиционного рисования в про- грамме Paint на основе темы «Тёплый и холодный цвета» (на- пример, «Горящий костёр в синей ночи», «Перо жар-птицы» и др.).

Художественная фотография. Расположение объекта в ка- дре. Масштаб. Доминанта. Обсуждение в условиях урока уче- нических фотографий, соответствующих изучаемой теме.

3 КЛАСС (*34 ч*)

## Модуль «Графика»

Эскизы обложки и иллюстраций к детской книге сказок (сказка по выбору). Рисунок буквицы. Макет книги-игрушки. Совмещение изображения и текста. Расположение иллюстра- ций и текста на развороте книги.

Поздравительная открытка. Открытка-пожелание. Компо- зиция открытки: совмещение текста (шрифта) и изображения. Рисунок открытки или аппликация.

Эскиз плаката или афиши. Совмещение шрифта и изображе- ния. Особенности композиции плаката.

ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОЕ ИСКУССТВО. 1—4 классы 11

Графические зарисовки карандашами по памяти или на ос- нове наблюдений и фотографий архитектурных достопримеча- тельностей своего города.

Транспорт в городе. Рисунки реальных или фантастических машин.

Изображение лица человека. Строение, пропорции, взаимо- расположение частей лица.

Эскиз маски для маскарада: изображение лица — маски пер- сонажа с ярко выраженным характером. Аппликация из цвет- ной бумаги.

## Модуль «Живопись»

Создание сюжетной композиции «В цирке», использование гуаши или карандаша и акварели (по памяти и представлению). Художник в театре: эскиз занавеса (или декораций сцены)

для спектакля со сказочным сюжетом (сказка по выбору).

Тематическая композиция «Праздник в городе». Гуашь по цветной бумаге, возможно совмещение с наклейками в виде коллажа или аппликации.

Натюрморт из простых предметов с натуры или по представ- лению. «Натюрморт-автопортрет» из предметов, характеризу- ющих личность ученика.

Пейзаж в живописи. Передача в пейзаже состояний в при- роде. Выбор для изображения времени года, времени дня, ха- рактера погоды и особенностей ландшафта (лес или поле, река или озеро); количество и состояние неба в изображении.

Портрет человека по памяти и представлению с опорой на натуру. Выражение в портрете (автопортрете) характера чело- века, особенностей его личности с использованием выразитель- ных возможностей композиционного размещения в плоскости листа, особенностей пропорций и мимики лица, характера цве- тового решения, сильного или мягкого контраста, включения в композицию дополнительных предметов.

## Модуль «Скульптура»

Создание игрушки из подручного нехудожественного мате- риала, придание ей одушевлённого образа (добавления деталей лепных или из бумаги, ниток или других материалов).

Лепка сказочного персонажа на основе сюжета известной сказки или создание этого персонажа путём бумагопластики.

Освоение знаний о видах скульптуры (по назначению) и жан- рах скульптуры (по сюжету изображения).

12 Примерная рабочая программа

Лепка эскиза парковой скульптуры. Выражение пластики движения в скульптуре. Работа с пластилином или глиной.

## Модуль «Декоративно-прикладное искусство»

Приёмы исполнения орнаментов и выполнение эскизов укра- шения посуды из дерева и глины в традициях народных худо- жественных промыслов Хохломы и Гжели (или в традициях других промыслов по выбору учителя).

Эскизы орнаментов для росписи тканей. Раппорт. Трафарет и создание орнамента при помощи печаток или штампов.

Эскизы орнамента для росписи платка: симметрия или асим- метрия построения композиции, статика и динамика узора, ритмические чередования мотивов, наличие композиционного центра, роспись по канве. Рассматривание павловопосадских платков.

Проектирование (эскизы) декоративных украшений в горо- де: ажурные ограды, украшения фонарей, скамеек, киосков, подставок для цветов и др.

## Модуль «Архитектура»

Зарисовки исторических памятников и архитектурных до- стопримечательностей города или села. Работа по наблюдению и по памяти, на основе использования фотографий и образных представлений.

Проектирование садово-паркового пространства на плоско- сти (аппликация, коллаж) или в виде макета с использованием бумаги, картона, пенопласта и других подручных материалов. Графический рисунок (индивидуально) или тематическое панно «Образ моего города» (села) в виде коллективной работы (композиционная склейка-аппликация рисунков зданий и дру- гих элементов городского пространства, выполненных индиви-

дуально).

## Модуль «Восприятие произведений искусства»

Иллюстрации в детских книгах и дизайн детской книги. Рас- сматривание и обсуждение иллюстраций известных россий- ских иллюстраторов детских книг.

Восприятие объектов окружающего мира — архитектура, улицы города или села. Памятники архитектуры и архитектур- ные достопримечательности (по выбору учителя), их значение в современном мире.

Виртуальное путешествие: памятники архитектуры в Москве и Санкт-Петербурге (обзор памятников по выбору учителя).

ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОЕ ИСКУССТВО. 1—4 классы 13

Художественные музеи. Виртуальные путешествия в худо- жественные музеи: Государственная Третьяковская галерея, Государственный Эрмитаж, Государственный Русский музей, Государственный музей изобразительных искусств имени А. С. Пушкина. Экскурсии в местные художественные музеи и галереи. Виртуальные экскурсии в знаменитые зарубежные художественные музеи (выбор музеев — за учителем). Осозна- ние значимости и увлекательности посещения музеев; посеще- ние знаменитого музея как событие; интерес к коллекции му- зея и искусству в целом.

Знания о видах пространственных искусств: виды определя- ются по назначению произведений в жизни людей.

Жанры в изобразительном искусстве — в живописи, графи- ке, скульптуре — определяются предметом изображения; клас- сификация и сравнение содержания произведений сходного сюжета (портреты, пейзажи и др.).

Представления о произведениях крупнейших отечественных художников-пейзажистов: И. И. Шишкина, И. И. Левитана, А. К. Саврасова, В. Д. Поленова, А. И. Куинджи, И. К. Айва- зовского и др.

Представления о произведениях крупнейших отечественных портретистов: В. И. Сурикова, И. Е. Репина, В. А. Серова и др.

## Модуль «Азбука цифровой графики»

Построение в графическом редакторе различных по эмоцио- нальному восприятию ритмов расположения пятен на плоско- сти: покой (статика), разные направления и ритмы движения (собрались, разбежались, догоняют, улетают и т. д.). Вместо пятен (геометрических фигур) могут быть простые силуэты ма- шинок, птичек, облаков и др.

В графическом редакторе создание рисунка элемента орна- мента (паттерна), его копирование, многократное повторение, в том числе с поворотами вокруг оси рисунка, и создание орна- мента, в основе которого раппорт. Вариативное создание орна- ментов на основе одного и того же элемента.

Изображение и изучение мимики лица в программе Paint (или другом графическом редакторе).

Совмещение с помощью графического редактора векторного изображения, фотографии и шрифта для создания плаката или поздравительной открытки.

Редактирование фотографий в программе Picture Manager: изменение яркости, контраста, насыщенности цвета; обрезка, поворот, отражение.

14 Примерная рабочая программа

Виртуальные путешествия в главные художественные музеи и музеи местные (по выбору учителя).

4 КЛАСС (*34 ч*)

## Модуль «Графика»

Правила линейной и воздушной перспективы: уменьшение размера изображения по мере удаления от первого плана, смяг- чения цветового и тонального контрастов.

Рисунок фигуры человека: основные пропорции и взаимоот- ношение частей фигуры, передача движения фигуры на пло- скости листа: бег, ходьба, сидящая и стоящая фигуры.

Графическое изображение героев былин, древних легенд, сказок и сказаний разных народов.

Изображение города — тематическая графическая компози- ция; использование карандаша, мелков, фломастеров (смешан- ная техника).

## Модуль «Живопись»

Красота природы разных климатических зон, создание пей- зажных композиций (горный, степной, среднерусский ланд- шафт).

Портретные изображения человека по представлению и на- блюдению с разным содержанием: женский или мужской пор- трет, двойной портрет матери и ребёнка, портрет пожилого человека, детский портрет или автопортрет, портрет персонажа по представлению (из выбранной культурной эпохи).

Тематические многофигурные композиции: коллективно соз- данные панно-аппликации из индивидуальных рисунков и вы- резанных персонажей на темы праздников народов мира или в качестве иллюстраций к сказкам и легендам.

## Модуль «Скульптура»

Знакомство со скульптурными памятниками героям и мемо- риальными комплексами.

Создание эскиза памятника народному герою. Работа с пла- стилином или глиной. Выражение значительности, трагизма и победительной силы.

## Модуль «Декоративно-прикладное искусство»

Орнаменты разных народов. Подчинённость орнамента фор- ме и назначению предмета, в художественной обработке кото- рого он применяется. Особенности символов и изобразитель-

ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОЕ ИСКУССТВО. 1—4 классы 15

ных мотивов в орнаментах разных народов. Орнаменты в архитектуре, на тканях, одежде, предметах быта и др.

Мотивы и назначение русских народных орнаментов. Дере- вянная резьба и роспись, украшение наличников и других эле- ментов избы, вышивка, декор головных уборов и др.

Орнаментальное украшение каменной архитектуры в памят- никах русской культуры, каменная резьба, росписи стен, из- разцы.

Народный костюм. Русский народный праздничный костюм, символы и обереги в его декоре. Головные уборы. Особенности мужской одежды разных сословий, связь украшения костюма мужчины с родом его занятий.

Женский и мужской костюмы в традициях разных народов.

Своеобразие одежды разных эпох и культур.

## Модуль «Архитектура»

Конструкция традиционных народных жилищ, их связь с окружающей природой: дома из дерева, глины, камня; юрта и её устройство (каркасный дом); изображение традиционных жилищ.

Деревянная изба, её конструкция и декор. Моделирование избы из бумаги или изображение на плоскости в технике апп- ликации её фасада и традиционного декора. Понимание тесной связи красоты и пользы, функционального и декоративного в архитектуре традиционного жилого деревянного дома. Разные виды изб и надворных построек.

Конструкция и изображение здания каменного собора: свод, нефы, закомары, глава, купол. Роль собора в организации жиз- ни древнего города, собор как архитектурная доминанта.

Традиции архитектурной конструкции храмовых построек разных народов. Изображение типичной конструкции зданий: древнегреческий храм, готический или романский собор, ме- четь, пагода.

Освоение образа и структуры архитектурного пространства древнерусского города. Крепостные стены и башни, торг, по- сад, главный собор. Красота и мудрость в организации города, жизнь в городе.

Понимание значения для современных людей сохранения культурного наследия.

## Модуль «Восприятие произведений искусства»

Произведения В. М. Васнецова, Б. М. Кустодиева, А. М. Ва- снецова, В. И. Сурикова, К. А. Коровина, А. Г. Венецианова,

16 Примерная рабочая программа

А. П. Рябушкина, И. Я. Билибина на темы истории и традиций русской отечественной культуры.

Примеры произведений великих европейских художников: Леонардо да Винчи, Рафаэля, Рембрандта, Пикассо (и других по выбору учителя).

Памятники древнерусского каменного зодчества: Московский Кремль, Новгородский детинец, Псковский кром, Казанский кремль (и другие с учётом местных архитектурных комплексов, в том числе монастырских). Памятники русского деревянного зодчества. Архитектурный комплекс на острове Кижи.

Художественная культура разных эпох и народов. Представ- ления об архитектурных, декоративных и изобразительных произведениях в культуре Древней Греции, других культур Древнего мира. Архитектурные памятники Западной Европы Средних веков и эпохи Возрождения. Произведения предмет- но-пространственной культуры, составляющие истоки, основа- ния национальных культур в современном мире.

Памятники национальным героям. Памятник К. Минину и Д. Пожарскому скульптора И. П. Мартоса в Москве. Мемори- альные ансамбли: Могила Неизвестного Солдата в Москве; па- мятник-ансамбль «Героям Сталинградской битвы» на Мамае- вом кургане (и другие по выбору учителя).

## Модуль «Азбука цифровой графики»

Изображение и освоение в программе Paint правил линейной и воздушной перспективы: изображение линии горизонта и точки схода, перспективных сокращений, цветовых и тональ- ных изменений.

Моделирование в графическом редакторе с помощью инстру- ментов геометрических фигур конструкции традиционного крестьянского деревянного дома (избы) и различных вариантов его устройства. Моделирование конструкции разных видов тра- диционных жилищ разных народов (юрта, каркасный дом и др., в том числе с учётом местных традиций).

Моделирование в графическом редакторе с помощью инстру- ментов геометрических фигур конструкций храмовых зданий разных культур: каменный православный собор, готический или романский собор, пагода, мечеть.

Построение в графическом редакторе с помощью геометриче- ских фигур или на линейной основе пропорций фигуры челове- ка, изображение различных фаз движения. Создание анимации схематического движения человека (при соответствующих тех- нических условиях).

ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОЕ ИСКУССТВО. 1—4 классы 17

Анимация простого движения нарисованной фигурки: загру- зить две фазы движения фигурки в виртуальный редактор GIF-анимации и сохранить простое повторяющееся движение своего рисунка.

Создание компьютерной презентации в программе PowerPoint на тему архитектуры, декоративного и изобразительного ис- кусства выбранной эпохи или национальной культуры.

Виртуальные тематические путешествия по художествен- ным музеям мира.

# ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ

УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА «ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОЕ ИСКУССТВО» НА УРОВНЕ НАЧАЛЬНОГО ОБЩЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

## ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

В центре примерной программы по изобразительному искус- ству в соответствии с ФГОС начального образования находится личностное развитие обучающихся, приобщение их к россий- ским традиционным духовным ценностям, а также социализа- ция личности.

Программа призвана обеспечить достижение обучающимися личностных результатов:

уважения и ценностного отношения к своей Родине — Рос- сии;

ценностно-смысловые ориентации и установки, отражающие индивидуально-личностные позиции и социально значимые личностные качества;

духовно-нравственное развитие обучающихся;

мотивацию к познанию и обучению, готовность к саморазви- тию и активному участию в социально-значимой деятельности;

позитивный опыт участия в творческой деятельности; интерес к произведениям искусства и литературы, постро-

енным на принципах нравственности и гуманизма, уважитель- ного отношения и интереса к культурным традициям и творче- ству своего и других народов.

*Патриотическое воспитание* осуществляется через освое- ние школьниками содержания традиций отечественной куль- туры, выраженной в её архитектуре, народном, декоративно- прикладном и изобразительном искусстве. Урок искусства вос- питывает патриотизм не в декларативной форме, а в процессе

18 Примерная рабочая программа

восприятия и освоения в личной художественной деятельности конкретных знаний о красоте и мудрости, заложенных в куль- турных традициях.

*Гражданское воспитание* формируется через развитие чув- ства личной причастности к жизни общества и созидающих качеств личности, приобщение обучающихся к ценностям отечественной и мировой культуры. Учебный предмет способ- ствует пониманию особенностей жизни разных народов и кра- соты национальных эстетических идеалов. Коллективные творческие работы создают условия для разных форм художе- ственно-творческой деятельности, способствуют пониманию другого человека, становлению чувства личной ответствен- ности.

*Духовно-нравственное воспитание* является стержнем ху- дожественного развития обучающегося, приобщения его к ис- кусству как сфере, концентрирующей в себе духовно-нрав- ственного поиск человечества. Учебные задания направлены на развитие внутреннего мира обучающегося и воспитание его эмоционально-образной, чувственной сферы. Занятия искус- ством помогают школьнику обрести социально значимые зна- ния. Развитие творческих способностей способствует росту са- мосознания, осознания себя как личности и члена общества.

*Эстетическое воспитание —* важнейший компонент и ус- ловие развития социально значимых отношений обучающихся, формирования представлений о прекрасном и безобразном, о высоком и низком. Эстетическое воспитание способствует фор- мированию ценностных ориентаций школьников в отношении к окружающим людям, в стремлении к их пониманию, а также в отношении к семье, природе, труду, искусству, культурному наследию.

*Ценности познавательной деятельности* воспитываются как эмоционально окрашенный интерес к жизни людей и при- роды. Происходит это в процессе развития навыков восприятия и художественной рефлексии своих наблюдений в художе- ственно-творческой деятельности. Навыки исследовательской деятельности развиваются при выполнении заданий культур- но-исторической направленности.

*Экологическое воспитание* происходит в процессе художе- ственно-эстетического наблюдения природы и её образа в про- изведениях искусства. Формирование эстетических чувств спо- собствует активному неприятию действий, приносящих вред окружающей среде.

ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОЕ ИСКУССТВО. 1—4 классы 19

*Трудовое воспитание* осуществляется в процессе личной ху- дожественно-творческой работы по освоению художественных материалов и удовлетворения от создания реального, практи- ческого продукта. Воспитываются стремление достичь резуль- тат, упорство, творческая инициатива, понимание эстетики трудовой деятельности. Важны также умения сотрудничать с одноклассниками, работать в команде, выполнять коллектив- ную работу — обязательные требования к определённым зада- ниям по программе.

## МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

1. Овладение универсальными познавательными действиями

## Пространственные представления и сенсорные способности:

характеризовать форму предмета, конструкции;

выявлять доминантные черты (характерные особенности) в визуальном образе;

сравнивать плоскостные и пространственные объекты по за- данным основаниям;

находить ассоциативные связи между визуальными образа- ми разных форм и предметов;

сопоставлять части и целое в видимом образе, предмете, кон- струкции;

анализировать пропорциональные отношения частей внутри целого и предметов между собой;

обобщать форму составной конструкции;

выявлять и анализировать ритмические отношения в про- странстве и в изображении (визуальном образе) на установлен- ных основаниях;

абстрагировать образ реальности при построении плоской композиции;

соотносить тональные отношения (тёмное — светлое) в про- странственных и плоскостных объектах;

выявлять и анализировать эмоциональное воздействие цве- товых отношений в пространственной среде и плоскостном изо- бражении.

## Базовые логические и исследовательские действия:

проявлять исследовательские, экспериментальные действия в процессе освоения выразительных свойств различных худо- жественных материалов;

20 Примерная рабочая программа

проявлять творческие экспериментальные действия в про- цессе самостоятельного выполнения художественных заданий; проявлять исследовательские и аналитические действия на основе определённых учебных установок в процессе восприя- тия произведений изобразительного искусства, архитектуры и

продуктов детского художественного творчества;

использовать наблюдения для получения информации об особенностях объектов и состояния природы, предметного мира человека, городской среды;

анализировать и оценивать с позиций эстетических катего- рий явления природы и предметно-пространственную среду жизни человека;

формулировать выводы, соответствующие эстетическим, аналитическим и другим учебным установкам по результатам проведённого наблюдения;

использовать знаково-символические средства для составле- ния орнаментов и декоративных композиций;

классифицировать произведения искусства по видам и, соот- ветственно, по назначению в жизни людей;

классифицировать произведения изобразительного искус- ства по жанрам в качестве инструмента анализа содержания произведений;

ставить и использовать вопросы как исследовательский ин- струмент познания.

***Работа с информацией:***

использовать электронные образовательные ресурсы;

уметь работать с электронными учебниками и учебными по- собиями;

выбирать источник для получения информации: поисковые системы Интернета, цифровые электронные средства, справоч- ники, художественные альбомы и детские книги;

анализировать, интерпретировать, обобщать и систематизи- ровать информацию, представленную в произведениях искус- ства, текстах, таблицах и схемах;

самостоятельно готовить информацию на заданную или вы- бранную тему и представлять её в различных видах: рисунках и эскизах, электронных презентациях;

осуществлять виртуальные путешествия по архитектурным памятникам, в отечественные художественные музеи и зару- бежные художественные музеи (галереи) на основе установок и квестов, предложенных учителем;

ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОЕ ИСКУССТВО. 1—4 классы 21

соблюдать правила информационной безопасности при рабо- те в сети Интернет.

## Овладение универсальными коммуникативными действиями

Обучающиеся должны овладеть следующими действиями: понимать искусство в качестве особого языка общения —

межличностного (автор — зритель), между поколениями, меж- ду народами;

вести диалог и участвовать в дискуссии, проявляя уважи- тельное отношение к оппонентам, сопоставлять свои суждения с суждениями участников общения, выявляя и корректно от- стаивая свои позиции в оценке и понимании обсуждаемого яв- ления;

находить общее решение и разрешать конфликты на основе общих позиций и учёта интересов в процессе совместной худо- жественной деятельности;

демонстрировать и объяснять результаты своего творческого, художественного или исследовательского опыта;

анализировать произведения детского художественного твор- чества с позиций их содержания и в соответствии с учебной задачей, поставленной учителем;

признавать своё и чужое право на ошибку, развивать свои способности сопереживать, понимать намерения и пережива- ния свои и других людей;

взаимодействовать, сотрудничать в процессе коллективной работы, принимать цель совместной деятельности и строить действия по её достижению, договариваться, выполнять пору- чения, подчиняться, ответственно относиться к своей задаче по достижению общего результата.

## Овладение универсальными регулятивными действиями

Обучающиеся должны овладеть следующими действиями: внимательно относиться и выполнять учебные задачи, по-

ставленные учителем;

соблюдать последовательность учебных действий при выпол- нении задания;

уметь организовывать своё рабочее место для практической работы, сохраняя порядок в окружающем пространстве и бе- режно относясь к используемым материалам;

соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе дости- жения результата.

22 Примерная рабочая программа

## ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Предметные результаты сформулированы по годам обучения на основе модульного построения содержания в соответствии с Приложением № 8 к Федеральному государственному обра- зовательному стандарту начального общего образования, утверждённому приказом Министерства просвещения Россий- ской Федерации.

## 1 КЛАСС

Модуль «Графика»

Осваивать навыки применения свойств простых графиче- ских материалов в самостоятельной творческой работе в усло- виях урока.

Приобретать первичный опыт в создании графического ри- сунка на основе знакомства со средствами изобразительного языка.

Приобретать опыт аналитического наблюдения формы пред- мета, опыт обобщения и геометризации наблюдаемой формы как основы обучения рисунку.

Приобретать опыт создания рисунка простого (плоского) предмета с натуры.

Учиться анализировать соотношения пропорций, визуально сравнивать пространственные величины.

Приобретать первичные знания и навыки композиционного расположения изображения на листе.

Уметь выбирать вертикальный или горизонтальный формат листа для выполнения соответствующих задач рисунка.

Воспринимать учебную задачу, поставленную учителем, и решать её в своей практической художественной деятельно- сти.

Уметь обсуждать результаты своей практической работы и работы товарищей с позиций соответствия их поставленной учебной задаче, с позиций выраженного в рисунке содержания и графических средств его выражения (в рамках программного материала).

## Модуль «Живопись»

Осваивать навыки работы красками «гуашь» в условиях урока.

Знать три основных цвета; обсуждать и называть ассоциа- тивные представления, которые рождает каждый цвет.

ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОЕ ИСКУССТВО. 1—4 классы 23

Осознавать эмоциональное звучание цвета и уметь форму- лировать своё мнение с опорой на опыт жизненных ассоциа- ций.

Приобретать опыт экспериментирования, исследования ре- зультатов смешения красок и получения нового цвета.

Вести творческую работу на заданную тему с опорой на зри- тельные впечатления, организованные педагогом.

## Модуль «Скульптура»

Приобретать опыт аналитического наблюдения, поиска вы- разительных образных объёмных форм в природе (облака, кам- ни, коряги, формы плодов и др.).

Осваивать первичные приёмы лепки из пластилина, приоб- ретать представления о целостной форме в объёмном изобра- жении.

Овладевать первичными навыками бумагопластики — созда- ния объёмных форм из бумаги путём её складывания, надреза- ния, закручивания и др.

## Модуль «Декоративно-прикладное искусство»

Уметь рассматривать и эстетически характеризовать различ- ные примеры узоров в природе (в условиях урока на основе фотографий); приводить примеры, сопоставлять и искать ассо- циации с орнаментами в произведениях декоративно-приклад- ного искусства.

Различать виды орнаментов по изобразительным мотивам: растительные, геометрические, анималистические.

Учиться использовать правила симметрии в своей художе- ственной деятельности.

Приобретать опыт создания орнаментальной декоративной композиции (стилизованной: декоративный цветок или пти- ца).

Приобретать знания о значении и назначении украшений в жизни людей.

Приобретать представления о глиняных игрушках отече- ственных народных художественных промыслов (дымковская, каргопольская игрушки или по выбору учителя с учётом мест- ных промыслов) и опыт практической художественной дея- тельности по мотивам игрушки выбранного промысла.

Иметь опыт и соответствующие возрасту навыки подготовки и оформления общего праздника.

24 Примерная рабочая программа

## Модуль «Архитектура»

Рассматривать различные произведения архитектуры в окру- жающем мире (по фотографиям в условиях урока); анализиро- вать и характеризовать особенности и составные части рассма- триваемых зданий.

Осваивать приёмы конструирования из бумаги, складывания объёмных простых геометрических тел.

Приобретать опыт пространственного макетирования (ска- зочный город) в форме коллективной игровой деятельности.

Приобретать представления о конструктивной основе любого предмета и первичные навыки анализа его строения.

## Модуль «Восприятие произведений искусства»

Приобретать умения рассматривать, анализировать детские рисунки с позиций их содержания и сюжета, настроения, ком- позиции (расположения на листе), цвета, а также соответствия учебной задаче, поставленной учителем.

Приобретать опыт эстетического наблюдения природы на ос- нове эмоциональных впечатлений с учётом учебных задач и визуальной установки учителя.

Приобретать опыт художественного наблюдения предметной среды жизни человека в зависимости от поставленной анали- тической и эстетической задачи (установки).

Осваивать опыт эстетического восприятия и аналитического наблюдения архитектурных построек.

Осваивать опыт эстетического, эмоционального общения со станковой картиной, понимать значение зрительских умений и специальных знаний; приобретать опыт восприятия картин со сказочным сюжетом (В. М. Васнецова, М. А. Врубеля и дру- гих художников по выбору учителя), а также произведений с ярко выраженным эмоциональным настроением (например, натюрморты В. Ван Гога или А. Матисса).

Осваивать новый опыт восприятия художественных иллю- страций в детских книгах и отношения к ним в соответствии с учебной установкой.

## Модуль «Азбука цифровой графики»

Приобретать опыт создания фотографий с целью эстетиче- ского и целенаправленного наблюдения природы.

Приобретать опыт обсуждения фотографий с точки зрения того, с какой целью сделан снимок, насколько значимо его со- держание и какова композиция в кадре.

ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОЕ ИСКУССТВО. 1—4 классы 25

## 2 КЛАСС

Модуль «Графика»

Осваивать особенности и приёмы работы новыми графиче- скими художественными материалами; осваивать выразитель- ные свойства твёрдых, сухих, мягких и жидких графических материалов.

Приобретать навыки изображения на основе разной по ха- рактеру и способу наложения линии.

Овладевать понятием «ритм» и навыками ритмической орга- низации изображения как необходимой композиционной осно- вы выражения содержания.

Осваивать навык визуального сравнения пространственных величин, приобретать умения соотносить пропорции в рисун- ках птиц и животных (с опорой на зрительские впечатления и анализ).

Приобретать умение вести рисунок с натуры, видеть пропор- ции объекта, расположение его в пространстве; располагать изображение на листе, соблюдая этапы ведения рисунка, осва- ивая навык штриховки.

## Модуль «Живопись»

Осваивать навыки работы цветом, навыки смешения красок, пастозное плотное и прозрачное нанесение краски; осваивать разный характер мазков и движений кистью, навыки создания выразительной фактуры и кроющие качества гуаши.

Приобретать опыт работы акварельной краской и понимать особенности работы прозрачной краской.

Знать названия основных и составных цветов и способы по- лучения разных оттенков составного цвета.

Различать и сравнивать тёмные и светлые оттенки цвета; ос- ваивать смешение цветных красок с белой и чёрной (для изме- нения их тона).

Знать о делении цветов на тёплые и холодные; уметь разли- чать и сравнивать тёплые и холодные оттенки цвета.

Осваивать эмоциональную выразительность цвета: цвет звон- кий и яркий, радостный; цвет мягкий, «глухой» и мрачный и др.

Приобретать опыт создания пейзажей, передающих разные состояния погоды (туман, грозу и др.) на основе изменения то- нального звучания цвета; приобретать опыт передачи разного цветового состояния моря.

26 Примерная рабочая программа

Уметь в изображении сказочных персонажей выразить их характер (герои сказок добрые и злые, нежные и грозные); об- суждать, объяснять, какими художественными средствами удалось показать характер сказочных персонажей.

## Модуль «Скульптура»

Познакомиться с традиционными игрушками одного из на- родных художественных промыслов; освоить приёмы и после- довательность лепки игрушки в традициях выбранного про- мысла; выполнить в технике лепки фигурку сказочного зверя по мотивам традиций выбранного промысла (по выбору: фили- моновская, абашевская, каргопольская, дымковская игрушки или с учётом местных промыслов).

Знать об изменениях скульптурного образа при осмотре про- изведения с разных сторон.

Приобретать в процессе лепки из пластилина опыт передачи движения цельной лепной формы и разного характера движе- ния этой формы (изображения зверушки).

## Модуль «Декоративно-прикладное искусство»

Рассматривать, анализировать и эстетически оценивать раз- нообразие форм в природе, воспринимаемых как узоры.

Сравнивать, сопоставлять природные явления — узоры (кап- ли, снежинки, паутинки, роса на листьях, серёжки во время цветения деревьев и др.) — с рукотворными произведениями декоративного искусства (кружево, шитьё, ювелирные изделия и др.).

Приобретать опыт выполнения эскиза геометрического орна- мента кружева или вышивки на основе природных мотивов.

Осваивать приёмы орнаментального оформления сказочных глиняных зверушек, созданных по мотивам народного художе- ственного промысла (по выбору: филимоновская, абашевская, каргопольская, дымковская игрушки или с учётом местных промыслов).

Приобретать опыт преобразования бытовых подручных неху- дожественных материалов в художественные изображения и поделки.

Рассматривать, анализировать, сравнивать украшения чело- века на примерах иллюстраций к народным сказкам лучших художников-иллюстраторов (например, И. Я. Билибина), когда украшения не только соответствуют народным традициям, но и выражают характер персонажа; учиться понимать, что укра-

ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОЕ ИСКУССТВО. 1—4 классы 27

шения человека рассказывают о нём, выявляют особенности его характера, его представления о красоте.

Приобретать опыт выполнения красками рисунков украше- ний народных былинных персонажей.

## Модуль «Архитектура»

Осваивать приёмы создания объёмных предметов из бумаги и объёмного декорирования предметов из бумаги.

Участвовать в коллективной работе по построению из бумаги пространственного макета сказочного города или детской пло- щадки.

Рассматривать, характеризовать конструкцию архитектур- ных строений (по фотографиям в условиях урока), указывая составные части и их пропорциональные соотношения.

Осваивать понимание образа здания, то есть его эмоциональ- ного воздействия.

Рассматривать, приводить примеры и обсуждать вид разных жилищ, домиков сказочных героев в иллюстрациях известных художников детской книги, развивая фантазию и внимание к архитектурным постройкам.

Приобретать опыт сочинения и изображения жилья для раз- ных по своему характеру героев литературных и народных ска- зок.

## Модуль «Восприятие произведений искусства»

Обсуждать примеры детского художественного творчества с точки зрения выражения в них содержания, настроения, рас- положения изображения в листе, цвета и других средств худо- жественной выразительности, а также ответа на поставленную учебную задачу.

Осваивать и развивать умения вести эстетическое наблюдение явлений природы, а также потребность в таком наблюдении.

Приобретать опыт эстетического наблюдения и художествен- ного анализа произведений декоративного искусства и их ор- наментальной организации (кружево, шитьё, резьба и роспись по дереву и ткани, чеканка и др.).

Приобретать опыт восприятия, эстетического анализа произ- ведений отечественных художников-пейзажистов (И. И. Леви- тана, И. И. Шишкина, И. К. Айвазовского, А. И. Куинджи, Н. П. Крымова и других по выбору учителя), а также худож- ников-анималистов (В. В. Ватагина, Е. И. Чарушина и других по выбору учителя).

28 Примерная рабочая программа

Приобретать опыт восприятия, эстетического анализа произ- ведений живописи западноевропейских художников с актив- ным, ярким выражением настроения (В. Ван Гога, К. Моне, А. Матисса и других по выбору учителя).

Знать имена и узнавать наиболее известные произведения художников И. И. Левитана, И. И. Шишкина, И. К. Айвазов- ского, В. М. Васнецова, В. В. Ватагина, Е. И. Чарушина (и дру- гих по выбору учителя).

## Модуль «Азбука цифровой графики»

Осваивать возможности изображения с помощью разных ви- дов линий в программе Paint (или другом графическом редак- торе).

Осваивать приёмы трансформации и копирования геометри- ческих фигур в программе Paint, а также построения из них простых рисунков или орнаментов.

Осваивать в компьютерном редакторе (например, Paint) ин- струменты и техники — карандаш, кисточка, ластик, заливка и др. — и создавать простые рисунки или композиции (напри- мер, образ дерева).

Осваивать композиционное построение кадра при фотографи- ровании: расположение объекта в кадре, масштаб, доминанта. Участвовать в обсуждении композиционного построения ка-

дра в фотографии.

## 3 КЛАСС

Модуль «Графика»

Приобретать представление о художественном оформлении книги, о дизайне книги, многообразии форм детских книг, о работе художников-иллюстраторов.

Получать опыт создания эскиза книжки-игрушки на выбран- ный сюжет: рисунок обложки с соединением шрифта (текста) и изображения, рисунок заглавной буквицы, создание иллю- страций, размещение текста и иллюстраций на развороте.

Узнавать об искусстве шрифта и образных (изобразитель- ных) возможностях надписи, о работе художника над шрифто- вой композицией.

Создавать практическую творческую работу — поздравитель- ную открытку, совмещая в ней шрифт и изображение.

Узнавать о работе художников над плакатами и афишами. Выполнять творческую композицию — эскиз афиши к вы-

бранному спектаклю или фильму.

ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОЕ ИСКУССТВО. 1—4 классы 29

Узнавать основные пропорции лица человека, взаимное рас- положение частей лица.

Приобретать опыт рисования портрета (лица) человека.

Создавать маску сказочного персонажа с ярко выраженным характером лица (для карнавала или спектакля).

## Модуль «Живопись»

Осваивать приёмы создания живописной композиции (на- тюрморта) по наблюдению натуры или по представлению.

Рассматривать, эстетически анализировать сюжет и компо- зицию, эмоциональное настроение в натюрмортах известных отечественных художников.

Приобретать опыт создания творческой живописной рабо- ты — натюрморта с ярко выраженным настроением или «на- тюрморта-автопортрета».

Изображать красками портрет человека с опорой на натуру или по представлению.

Создавать пейзаж, передавая в нём активное состояние при- роды.

Приобрести представление о деятельности художника в теа- тре.

Создать красками эскиз занавеса или эскиз декораций к вы- бранному сюжету.

Познакомиться с работой художников по оформлению празд- ников.

Выполнить тематическую композицию «Праздник в городе» на основе наблюдений, по памяти и по представлению.

## Модуль «Скульптура»

Приобрести опыт творческой работы: лепка сказочного пер- сонажа на основе сюжета известной сказки (или создание этого персонажа в технике бумагопластики, по выбору учителя).

Учиться создавать игрушку из подручного нехудожественно- го материала путём добавления к ней необходимых деталей и тем самым «одушевления образа».

Узнавать о видах скульптуры: скульптурные памятники, парковая скульптура, мелкая пластика, рельеф (виды рельефа).

Приобретать опыт лепки эскиза парковой скульптуры.

## Модуль «Декоративно-прикладное искусство»

Узнавать о создании глиняной и деревянной посуды: народ- ные художественные промыслы Гжель и Хохлома.

30 Примерная рабочая программа

Знакомиться с приёмами исполнения традиционных орна- ментов, украшающих посуду Гжели и Хохломы; осваивать простые кистевые приёмы, свойственные этим промыслам; вы- полнить эскизы орнаментов, украшающих посуду (по мотивам выбранного художественного промысла).

Узнать о сетчатых видах орнаментов и их применении в ро- списи тканей, стен и др.; уметь рассуждать с опорой на зри- тельный материал о видах симметрии в сетчатом орнаменте.

Осваивать навыки создания орнаментов при помощи штам- пов и трафаретов.

Получить опыт создания композиции орнамента в квадрате (в качестве эскиза росписи женского платка).

## Модуль «Архитектура»

Выполнить зарисовки или творческие рисунки по памяти и по представлению на тему исторических памятников или архи- тектурных достопримечательностей своего города.

Создать эскиз макета паркового пространства или участво- вать в коллективной работе по созданию такого макета.

Создать в виде рисунков или объёмных аппликаций из цвет- ной бумаги эскизы разнообразных малых архитектурных форм, наполняющих городское пространство.

Придумать и нарисовать (или выполнить в технике бумаго- пластики) транспортное средство.

Выполнить творческий рисунок — создать образ своего горо- да или села или участвовать в коллективной работе по созда- нию образа своего города или села (в виде коллажа).

## Модуль «Восприятие произведений искусства»

Рассматривать и обсуждать содержание работы художника, ценностно и эстетически относиться к иллюстрациям извест- ных отечественных художников детских книг, получая различ- ную визуально-образную информацию; знать имена несколь- ких художников детской книги.

Рассматривать и анализировать архитектурные постройки своего города (села), характерные особенности улиц и площадей, выделять центральные по архитектуре здания и обсуждать их архитектурные особенности; приобретать представления, анали- тический и эмоциональный опыт восприятия наиболее извест- ных памятников архитектуры Москвы и Санкт-Петербурга (для жителей регионов на основе фотографий, телепередач и вирту- альных путешествий), уметь обсуждать увиденные памятники.

ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОЕ ИСКУССТВО. 1—4 классы 31

Знать и уметь объяснять назначение основных видов про- странственных искусств: изобразительных видов искусства — живописи, графики, скульптуры; архитектуры, дизайна, деко- ративно-прикладных видов искусства, а также деятельности художника в кино, в театре, на празднике.

Знать и уметь называть основные жанры живописи, графики и скульптуры, определяемые предметом изображения.

Знать имена крупнейших отечественных художников-пейза- жистов: И. И. Шишкина, И. И. Левитана, А. К. Саврасова, В. Д. Поленова, А. И. Куинджи, И. К. Айвазовского и других (по выбору учителя), приобретать представления об их про- изведениях.

Осуществлять виртуальные интерактивные путешествия в художественные музеи, участвовать в исследовательских кве- стах, в обсуждении впечатлений от виртуальных путеше- ствий.

Знать имена крупнейших отечественных портретистов: В. И. Сурикова, И. Е. Репина, В. А. Серова и других (по вы- бору учителя), приобретать представления об их произведе- ниях.

Понимать значение музеев и называть, указывать, где нахо- дятся и чему посвящены их коллекции: Государственная Тре- тьяковская галерея, Государственный Эрмитаж, Государствен- ный Русский музей, Государственный музей изобразительных искусств имени А. С. Пушкина.

Знать, что в России много замечательных художественных музеев, иметь представление о коллекциях своих региональ- ных музеев.

## Модуль «Азбука цифровой графики»

Осваивать приёмы работы в графическом редакторе с лини- ями, геометрическими фигурами, инструментами традицион- ного рисования.

Применять получаемые навыки для усвоения определённых учебных тем, например: исследования свойств ритма и постро- ения ритмических композиций, составления орнаментов путём различных повторений рисунка узора, простого повторения (раппорт), экспериментируя на свойствах симметрии; создание паттернов.

Осваивать с помощью создания схемы лица человека его кон- струкцию и пропорции; осваивать с помощью графического редактора схематическое изменение мимики лица.

32 Примерная рабочая программа

Осваивать приёмы соединения шрифта и векторного изобра- жения при создании поздравительных открыток, афиши и др.

Осваивать приёмы редактирования цифровых фотографий с помощью компьютерной программы Picture Manager (или другой): изменение яркости, контраста и насыщенности цвета; обрезка изображения, поворот, отражение.

Осуществлять виртуальные путешествия в отечественные ху- дожественные музеи и, возможно, знаменитые зарубежные ху- дожественные музеи на основе установок и квестов, предло- женных учителем.

## 4 КЛАСС

Модуль «Графика»

Осваивать правила линейной и воздушной перспективы и применять их в своей практической творческой деятельности. Изучать основные пропорции фигуры человека, пропорцио- нальные отношения отдельных частей фигуры и учиться при-

менять эти знания в своих рисунках.

Приобретать представление о традиционных одеждах разных народов и представление о красоте человека в разных культу- рах; применять эти знания в изображении персонажей сказаний и легенд или просто представителей народов разных культур.

Создавать зарисовки памятников отечественной и мировой архитектуры.

## Модуль «Живопись»

Выполнять живописное изображение пейзажей разных кли- матических зон (пейзаж гор, пейзаж степной или пустынной зоны, пейзаж, типичный для среднерусской природы).

Передавать в изображении народные представления о красо- те человека, создавать образ женщины в русском народном ко- стюме и образ мужчины в народном костюме.

Приобретать опыт создания портретов женских и мужских, портрета пожилого человека, детского портрета или автопор- трета, портрета персонажа (по представлению из выбранной культурной эпохи).

Создавать двойной портрет (например, портрет матери и ре- бёнка).

Приобретать опыт создания композиции на тему «Древнерус- ский город».

Участвовать в коллективной творческой работе по созданию композиционного панно (аппликации из индивидуальных ри-

ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОЕ ИСКУССТВО. 1—4 классы 33

сунков) на темы народных праздников (русского народного праздника и традиционных праздников у разных народов), в которых выражается обобщённый образ национальной куль- туры.

## Модуль «Скульптура»

Лепка из пластилина эскиза памятника выбранному герою или участие в коллективной разработке проекта макета мемо- риального комплекса (работа выполняется после освоения со- бранного материала о мемориальных комплексах, существую- щих в нашей стране).

## Модуль «Декоративно-прикладное искусство»

Исследовать и делать зарисовки особенностей, характерных для орнаментов разных народов или исторических эпох (осо- бенности символов и стилизованных мотивов); показать в ри- сунках традиции использования орнаментов в архитектуре, одежде, оформлении предметов быта у разных народов, в раз- ные эпохи.

Изучить и показать в практической творческой работе орна- менты, традиционные мотивы и символы русской народной культуры (в деревянной резьбе и росписи по дереву, вышивке, декоре головных уборов, орнаментах, которые характерны для предметов быта).

Получить представления о красоте русского народного ко- стюма и головных женских уборов, особенностях мужской одежды разных сословий, а также о связи украшения костюма мужчины с родом его занятий и положением в обществе.

Познакомиться с женским и мужским костюмами в тради- циях разных народов, со своеобразием одежды в разных куль- турах и в разные эпохи.

## Модуль «Архитектура»

Получить представление о конструкции традиционных жи- лищ у разных народов, об их связи с окружающей природой.

Познакомиться с конструкцией избы — традиционного дере- вянного жилого дома — и надворных построек; уметь строить из бумаги или изображать конструкцию избы; понимать и уметь объяснять тесную связь декора (украшений) избы с функцио- нальным значением тех же деталей: единство красоты и пользы. Иметь представления о конструктивных особенностях пере-

носного жилища — юрты.

34 Примерная рабочая программа

Иметь знания, уметь объяснять и изображать традиционную конструкцию здания каменного древнерусского храма; знать примеры наиболее значительных древнерусских соборов и где они находятся; иметь представление о красоте и конструктив- ных особенностях памятников русского деревянного зодчества. Иметь представления об устройстве и красоте древнерусско- го города, его архитектурном устройстве и жизни в нём людей. Знать основные конструктивные черты древнегреческого храма, уметь его изобразить; иметь общее, целостное образное

представление о древнегреческой культуре.

Иметь представление об основных характерных чертах хра- мовых сооружений, характерных для разных культур: готиче- ский (романский) собор в европейских городах, буддийская пагода, мусульманская мечеть; уметь изображать их.

Понимать и уметь объяснять, в чём заключается значимость для современных людей сохранения архитектурных памятни- ков и исторического образа своей и мировой культуры.

## Модуль «Восприятие произведений искусства»

Формировать восприятие произведений искусства на темы истории и традиций русской отечественной культуры (произве- дения В. М. Васнецова, А. М. Васнецова, Б. М. Кустодиева, В. И. Сурикова, К. А. Коровина, А. Г. Венецианова, А. П. Рябуш- кина, И. Я. Билибина и других по выбору учителя).

Иметь образные представления о каменном древнерусском зодчестве (Московский Кремль, Новгородский детинец, Псков- ский кром, Казанский кремль и другие с учётом местных ар- хитектурных комплексов, в том числе монастырских), о па- мятниках русского деревянного зодчества (архитектурный комплекс на острове Кижи).

Узнавать соборы Московского Кремля, Софийский собор в Великом Новгороде, храм Покрова на Нерли.

Уметь называть и объяснять содержание памятника К. Ми- нину и Д. Пожарскому скульптора И. П. Мартоса в Москве.

Знать и узнавать основные памятники наиболее значимых мемориальных ансамблей и уметь объяснять их особое значение в жизни людей (мемориальные ансамбли: Могила Неизвестного Солдата в Москве; памятник-ансамбль «Героям Сталинградской битвы» на Мамаевом кургане; «Воин-освободитель» в берлин- ском Трептов-парке; Пискарёвский мемориал в Санкт-Петер- бурге и другие по выбору учителя); знать о правилах поведения при посещении мемориальных памятников.

ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОЕ ИСКУССТВО. 1—4 классы 35

Иметь представления об архитектурных, декоративных и изобразительных произведениях в культуре Древней Греции, других культурах Древнего мира, в том числе Древнего Восто- ка; уметь обсуждать эти произведения.

Узнавать, различать общий вид и представлять основные компоненты конструкции готических (романских) соборов; знать особенности архитектурного устройства мусульманских мечетей; иметь представление об архитектурном своеобразии здания буддийской пагоды.

Приводить примеры произведений великих европейских ху- дожников: Леонардо да Винчи, Рафаэля, Рембрандта, Пикассо и других (по выбору учителя).

## Модуль «Азбука цифровой графики»

Осваивать правила линейной и воздушной перспективы с по- мощью графических изображений и их варьирования в ком- пьютерной программе Paint: изображение линии горизонта и точки схода, перспективных сокращений, цветовых и тональ- ных изменений.

Моделировать в графическом редакторе с помощью инстру- ментов геометрических фигур конструкцию традиционного крестьянского деревянного дома (избы) и различные варианты его устройства.

Использовать поисковую систему для знакомства с разными видами деревянного дома на основе избы и традициями и её украшений.

Осваивать строение юрты, моделируя её конструкцию в гра- фическом редакторе с помощью инструментов геометрических фигур, находить в поисковой системе разнообразные модели юрты, её украшения, внешний и внутренний вид юрты.

Моделировать в графическом редакторе с помощью инстру- ментов геометрических фигур конструкции храмовых зданий разных культур (каменный православный собор с закомарами, со сводами-нефами, главой, куполом; готический или роман- ский собор; пагода; мечеть).

Построить пропорции фигуры человека в графическом ре- дакторе с помощью геометрических фигур или на линейной основе; изобразить различные фазы движения, двигая части фигуры (при соответствующих технических условиях создать анимацию схематического движения человека).

Освоить анимацию простого повторяющегося движения изо- бражения в виртуальном редакторе GIF-анимации.

36 Примерная рабочая программа

Освоить и проводить компьютерные презентации в програм- ме PowerPoint по темам изучаемого материала, собирая в поис- ковых системах нужный материал, или на основе собственных фотографий и фотографий своих рисунков; делать шрифтовые надписи наиболее важных определений, названий, положений, которые надо помнить и знать.

Совершать виртуальные тематические путешествия по худо- жественным музеям мира.

# ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

*Тематическое планирование составлено на основе семи со- держательных модулей: «Графика», «Живопись», «Скульпту- ра», «Декоративно-прикладное искусство», «Архитектура»,*

*«Восприятие произведений искусства», «Азбука цифровой графики». Содержание всех модулей присутствует в каждом классе, развиваясь из года в год с учётом требований к резуль- татам освоения учебного предмета, выносимым на промежу- точную аттестацию.*

*Важнейшим принципом предмета «Изобразительное ис- кусство» является приоритет практической творческой ра- боты с художественными материалами. Однако некоторые уроки и учебные задания могут быть даны и на основе ком- пьютерных средств (по выбору учителя и в зависимости от технических условий проведения урока).*

*Задачи модуля «Восприятие произведений искусства» рас- сматриваются шире: и как эстетическое восприятие окру- жающего мира, природы, ведь искусство учит эстетически, художественно видеть мир вокруг и «внутри себя».*

*Учебным темам по этому модулю могут быть посвящены отдельные уроки, но в основном следует объединять задачи восприятия с задачами практической творческой работы (при общем сохранении учебного времени на восприятие про- изведений искусства и эстетического наблюдения окружаю- щей действительности).*

*Значительные возможности знакомства с отечественным и мировым искусством предоставляют виртуальные путе- шествия по художественным музеям, к историко-архитек- турным памятникам. Однако это не заменяет реального посещения музеев и памятных мест (во внеурочное время, но в соответствии с изучаемым материалом).*

ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОЕ ИСКУССТВО. 1—4 классы 37

1. КЛАСС (*33 ч*)

38

Примерная рабочая программа

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Модуль** | **Программное содержание** | **Основные виды деятельности обучающихся** |
| Модуль  «Восприятие произведений искусства» | Восприятие детских рисунков. Навыки восприятия произведений детского творчества и формирование зрительских умений.  Первые представления о компози- ции: на уровне образного восприя- тия. Представление о различных художественных материалах.  Обсуждение содержания рисунка | *Наблюдать*, *рассматривать*, *анализировать* детские рисунки с позиций их содержания и сюжета, настроения.  *Объяснять* расположение изображения на листе  и выбор вертикального или горизонтального формата. *Объяснять*, какими художественными материала- ми (карандашами, мелками, красками и т. д.) сделан рисунок.  *Рисовать*, *выполнить* рисунок на простую, всем доступную тему, например «Весёлое солнышко», карандашами или мелками |
| Модуль  «Графика» | Линейный рисунок. Разные виды линий.  Линии в природе. Ветки (по фотогра- фиям): тонкие — толстые, порыви- стые, угловатые, плавные и др.  Графические материалы и их особенности. Приёмы рисования линией.  Рисунок с натуры: рисунок листьев разной формы (треугольный, круг- лый, овальный, длинный).  Последовательность рисунка. Первичные навыки определения пропорций и понимания их значе- ния. От одного пятна — «тела», | *Осваивать* навыки работы графическими материа- лами.  *Наблюдать* и *анализировать* характер линий в природе.  *Создавать* линейный рисунок *—* упражнение на разный характер линий.  *Выполнять* с натуры рисунок листа дерева. *Рассматривать* и *обсуждать* характер формы листа.  *Осваивать* последовательность выполнения рисунка.  *Приобретать опыт* обобщения видимой формы предмета.  *Анализировать* и *сравнивать* соотношение частей, составляющих одно целое, *рассматривать* |

ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОЕ ИСКУССТВО. 1—4 классы

39

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | меняя пропорции «лап» и «шеи», получаем рисунки разных животных. Линейный тематический рисунок (линия-рассказчица) на сюжет стихотворения или сюжет из жизни детей (игры во дворе, в походе и др.) с простым и весёлым повествователь- ным сюжетом.  Пятно-силуэт. Превращение случай- ного пятна в изображение зверушки или фантастического зверя. Развитие образного видения и способности целостного, обобщённого видения.  Пятно как основа графического изображения.  Тень как пример пятна. Теневой театр. Силуэт.  Навыки работы на уроке с жидкой краской и кистью, уход за своим рабочим местом.  Рассмотрение и анализ средств выражения — пятна и линии — в иллюстрациях художников к детским книгам | изображения животных с контрастными пропор- циями.  *Приобретать опыт* внимательного аналитическо- го наблюдения.  *Развивать* навыки рисования по представлению и воображению.  *Выполнить* линейный рисунок на темы стихов С. Я. Маршака, А. Л. Барто, Д. Хармса,  С. В. Михалкова и др. (по выбору учителя) с про- стым весёлым, озорным развитием сюжета.  *Использовать* графическое пятно как основу изобразительного образа.  *Соотносить* форму пятна с опытом зрительных впечатлений.  *Приобрести знания* о пятне и линии как основе изображения на плоскости.  *Учиться работать* на уроке с жидкой краской. *Создавать* изображения на основе пятна путём добавления к нему деталей, подсказанных вообра- жением.  *Приобрести новый опыт* наблюдения окружаю- щей реальности.  *Рассматривать* и *анализировать* иллюстрации известных художников детских книг с позиций освоенных знаний о пятне, линии и пропорциях |
| Модуль  «Живопись» | Цвет как одно из главных средств выражения в изобразительном искусстве. Навыки работы гуашью в условиях урока. | *Осваивать* навыки работы гуашью в условиях школьного урока.  *Знать* три основных цвета. |

*Продолжение табл.*

40

Примерная рабочая программа

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Модуль** | **Программное содержание** | **Основные виды деятельности обучающихся** |
|  | Три основных цвета. Ассоциативные представления, связанные с каждым из цветов. Навыки смешения красок и получения нового цвета.  Эмоциональная выразительность цвета.  Цвет как выражение настроения, душевного состояния.  Наш мир украшают цветы. Живо- писное изображение по представле- нию и восприятию разных по цвету и формам цветков. Развитие навыков работы гуашью и навыков наблюде- ния.  Тематическая композиция «Времена года». Контрастные цветовые состоя- ния времён года. Работа гуашью,  в технике аппликации или в смешан- ной технике.  Техника монотипии. Представления  о симметрии. Развитие ассоциативно- го воображения | *Обсуждать* ассоциативные представления, связан- ные с каждым цветом.  *Экспериментировать*, *исследовать* возможности смешения красок, наложения цвета на цвет, размывания цвета в процессе работы над разно- цветным ковриком.  *Осознавать* эмоциональное звучание цвета, то, что разный цвет «рассказывает» о разном настрое- нии — весёлом, задумчивом, грустном и др.  *Объяснять*, как разное настроение героев передано художником в иллюстрациях.  *Выполнить* красками рисунок с весёлым или грустным настроением.  *Выполнить* гуашью рисунок цветка или цветов на основе демонстрируемых фотографий или  по представлению.  *Развивать навыки* аналитического рассматрива- ния разной формы и строения цветов.  *Выполнить* изображения разных времён года. *Рассуждать* и *объяснять*, какого цвета каждое время года и почему, как догадаться по цвету изображений, какое это время года.  *Иметь представления* о свойствах печатной техники.  *Осваивать* технику монотипии для развития живописных умений и воображения.  *Осваивать* свойства симметрии |

ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОЕ ИСКУССТВО. 1—4 классы

41

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Модуль  «Скульптура» | Изображение в объёме. Приёмы рабо- ты с пластилином; дощечка, стек, тряпочка.  Лепка зверушек из цельной формы (черепашки, ёжика, зайчика и т. д.). Приёмы вытягивания, вдавливания, сгибания, скручивания.  Бумажная пластика. Овладение первичными приёмами надрезания, закручивания, складывания в работе над объёмной аппликацией.  Лепка игрушки по мотивам одного из наиболее известных народных  художественных промыслов (дымков- ская, каргопольская игрушки или  по выбору учителя с учётом местных промыслов).  Объёмная аппликация из бумаги и картона | *Наблюдать*, *воспринимать* выразительные образные объёмы в природе: на что похожи формы облаков, камней, коряг, картофелин и др. (в клас- се на основе фотографий).  *Осваивать* первичные навыки лепки — изображе- ния в объёме.  *Лепить* из целого куска пластилина мелких зверу- шек путём вытягивания, вдавливания.  *Овладевать* первичными навыками работы в объёмной аппликации и коллаже.  *Осваивать* навыки объёмной аппликации (напри- мер, изображение птицы — хвост, хохолок, крылья на основе простых приёмов работы с бума- гой).  *Рассматривать* и *характеризовать* глиняные игрушки известных народных художественных промыслов.  *Анализировать* строение формы, частей и пропор- ций игрушки выбранного промысла.  *Осваивать* этапы лепки формы игрушки и её частей.  *Выполнить* лепку игрушки по мотивам выбранно- го народного промысла.  *Осваивать* приёмы создания объёмных изображе- ний из бумаги.  *Приобретать опыт* коллективной работы по созданию в технике аппликации панно из работ учащихся |

*Продолжение табл.*

42

Примерная рабочая программа

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Модуль** | **Программное содержание** | **Основные виды деятельности обучающихся** |
| Модуль | Узоры в природе. | *Рассматривать* и *эстетически характеризовать* |
| «Декоративно- | Наблюдение узоров в живой природе | различные примеры узоров в природе (на основе |
| прикладное | (в условиях урока на основе фото- | фотографий). |
| искусство» | графий). Эмоционально-эстетиче- | *Приводить примеры* и делать ассоциативные |
|  | ское восприятие объектов действи- | сопоставления с орнаментами в предметах декора- |
|  | тельности. Ассоциативное сопостав- | тивно-прикладного искусства. |
|  | ление с орнаментами в предметах | *Выполнить* рисунок бабочки, украсив узорами её |
|  | декоративно-прикладного искус- | крылья. |
|  | ства. | *Приобретать опыт* использования правил симме- |
|  | Представления о симметрии и | трии при выполнении рисунка. |
|  | наблюдение её в природе. Последова- | *Рассматривать* и *характеризовать* примеры |
|  | тельное ведение работы над изобра- | художественно выполненных орнаментов. |
|  | жением бабочки по представлению, | *Определять* в предложенных орнаментах мотивы |
|  | использование линии симметрии при | изображения: растительные, геометрические, |
|  | составлении узора крыльев. | анималистические. |
|  | Узоры и орнаменты, создаваемые | *Рассматривать* орнаменты в круге, полосе, |
|  | людьми, и разнообразие их видов. | квадрате в соответствии с оформляемой предмет- |
|  | Орнаменты геометрические и расти- | ной поверхностью. |
|  | тельные. | *Выполнить* гуашью творческое орнаментальное |
|  | Декоративная композиция в круге | стилизованное изображение цветка, птицы и др. |
|  | или полосе. | (по выбору) в круге или в квадрате (без раппорта). |
|  | Орнамент, характерный для игрушек | *Рассматривать* и *характеризовать* орнамент, |
|  | одного из наиболее известных | украшающий игрушку выбранного промысла. |
|  | народных художественных промыс- | *Выполнить* на бумаге красками рисунок орнамен- |
|  | лов. Дымковская, каргопольская | та выбранной игрушки. |
|  | игрушка или по выбору учителя | *Выполнить* рисунок игрушки выбранного художе- |
|  | с учётом местных промыслов. | ственного промысла или, предварительно покрыв |

ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОЕ ИСКУССТВО. 1—4 классы

43

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Оригами — создание игрушки для новогодней ёлки. Приёмы складыва- ния бумаги.  Форма и украшение бытовых предме- тов.  Приёмы бумагопластики. Сумка или упаковка и её декор | вылепленную игрушку белилами, *нанести* орна- менты на свою игрушку, сделанную по мотивам народного промысла.  *Осваивать* технику оригами, сложение неслож- ных фигурок.  *Узнавать* о работе художника по изготовлению бытовых вещей.  *Осваивать* навыки работы с бумагой, ножницами, клеем, подручными материалами |
| Модуль  «Архитек- тура» | Наблюдение разнообразия архитек- турных построек в окружающем мире по фотографиям, обсуждение их особенностей и составных частей зданий.  Освоение приёмов конструирования из бумаги. Складывание объёмных простых геометрических тел. Овладе- ние приёмами склеивания деталей, надрезания, вырезания деталей, использование приёмов симметрии. Макетирование (или создание аппли- кации) пространственной среды сказочного города из бумаги, картона или пластилина | *Рассматривать* и *сравнивать* различные здания в окружающем мире (по фотографиям).  *Анализировать* и *характеризовать* особенности и составные части рассматриваемых зданий.  *Выполнить* рисунок придуманного дома на основе полученных впечатлений (техника работы может быть любой, например с помощью мелких печа- ток).  *Осваивать* приёмы складывания объёмных простых геометрических тел из бумаги (параллеле- пипед, конус, пирамида) в качестве основы для домиков.  *Осваивать* приёмы склеивания деталей, симме- тричного надрезания, вырезания деталей и др., чтобы получились крыши, окна, двери, лестницы для бумажных домиков.  *Макетировать* в игровой форме пространство ска- зочного городка (или построить городок в виде объёмной аппликации) |

*Окончание табл.*

44

Примерная рабочая программа

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Модуль** | **Программное содержание** | **Основные виды деятельности обучающихся** |
| Модуль | Восприятие произведений детского | *Наблюдать, разглядывать*, *анализировать* |
| «Восприятие | творчества. Обсуждение сюжетного | детские работы с позиций их содержания и |
| произведений | и эмоционального содержания | сюжета, настроения, расположения на листе, |
| искусства» | детских работ. | цветового содержания, соответствия учебной |
|  | Художественное наблюдение окружа- | задаче, поставленной учителем. |
|  | ющего мира (мира природы) и | *Приобретать опыт* эстетического наблюдения |
|  | предметной среды жизни человека | природы на основе эмоциональных впечатлений |
|  | в зависимости от поставленной | и с учётом визуальной установки учителя. |
|  | аналитической и эстетической задачи | *Приобретать опыт* художественного наблюдения |
|  | наблюдения (установки). | предметной среды жизни человека в зависимости |
|  | Рассматривание иллюстраций | от поставленной аналитической и эстетической |
|  | к детским книгам на основе содержа- | задачи (установки). |
|  | тельных установок учителя в соот- | *Осваивать* опыт восприятия и аналитического |
|  | ветствии с изучаемой темой. | наблюдения архитектурных построек. |
|  | Знакомство с живописной картиной. | *Осваивать* опыт восприятия художественных |
|  | Обсуждение произведений с ярко | иллюстраций в детских книгах в соответствии |
|  | выраженным эмоциональным настро- | с учебной установкой. |
|  | ением или со сказочным сюжетом. | *Приобретать опыт* специально организованного |
|  | Произведения В. М. Васнецова, | общения со станковой картиной. |
|  | М. А. Врубеля и других художников | *Осваивать* опыт эстетического, эмоционального |
|  | (по выбору учителя). | общения со станковой картиной. |
|  | Художник и зритель. Освоение | *Приобретать опыт* зрительских умений, включа- |
|  | зрительских умений на основе | ющих необходимые знания, внимание к позиции |
|  | получаемых знаний и творческих | автора и соотнесение с личным жизненным |
|  | установок наблюдения. | опытом зрителя. |

ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОЕ ИСКУССТВО. 1—4 классы

45

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Ассоциации из личного опыта учащихся и оценка эмоционального содержания произведений.  Произведения И. И. Левитана,  А. Г. Венецианова И. И. Шишкина, А. А. Пластова, К. Моне, В. Ван Гога и других художников (по выбору учителя) по теме «Времена года» | *Рассказывать* и *обсуждать* зрительские впечатле- ния и мысли.  *Знать* основные произведения изучаемых худож- ников |
| Модуль | Фотографирование мелких деталей | *Приобретать опыт* фотографирования с целью |
| «Азбука | природы, запечатление на фотогра- | эстетического и целенаправленного наблюдения |
| цифровой | фиях ярких зрительных впечатле- | природы. |
| графики» | ний. | *Приобретать опыт* обсуждения фотографий |
|  | Обсуждение в условиях урока | с точки зрения цели сделанного снимка, значимо- |
|  | ученических фотографий, соответ- | сти его содержания, его композиции |
|  | ствующих изучаемой теме |  |

1. КЛАСС (*34 ч*)

46

Примерная рабочая программа

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Модуль** | **Программное содержание** | **Основные виды деятельности обучающихся** |
| Модуль  «Графика» | Ритм линий. Выразительность линии. Художественные материалы для линейного рисунка и их свой- ства. Развитие навыков линейного рисунка.  Пастель и мелки — особенности и выразительные свойства графиче- ских материалов, приёмы работы. Ритм пятен: знакомство с основами композиции. Расположение пятна на плоскости листа: сгущение, разброс, доминанта, равновесие, спокойствие и движение.  Пропорции — соотношение частей и целого. Развитие аналитических навыков сравнения пропорций.  Выразительные свойства пропорций. Рисунки различных птиц.  Рисунок с натуры простого предмета. Расположение предмета на листе бумаги. Определение формы предме- та. Соотношение частей предмета.  Светлые и тёмные части предмета, тень под предметом. Штриховка. Умение внимательно рассматривать и анализировать форму натурного предмета. | *Осваивать* приёмы работы графическими матери- алами и навыки линейного рисунка.  *Учиться понимать* свойства линейного ритма и ритмическую организацию изображения.  *Выполнить* линейный рисунок на тему «Зимний лес».  *Осваивать* приёмы работы и *учиться понимать* особенности художественных материалов — пасте- ли и мелков.  *Выполнить* пастелью рисунок на заданную тему, например «Букет цветов» или «Золотой осенний лес».  *Исследовать* (в игровой форме) изменение содер- жания изображения в зависимости от изменения расположения пятен на плоскости листа.  *Выполнить* в технике аппликации композицию на ритмическое расположение пятен: «Ковёр осенних листьев» или «Кружение осенних падаю- щих листьев» (или по усмотрению учителя).  *Рассматривать* разных птиц (по фотографиям) и характеризовать соотношения пропорций в их строении.  *Выполнить* рисунки разных видов птиц, меняя их пропорции (например, рисунки цапли, пингви- на и др.).  *Выполнить* простым карандашом рисунок  с натуры простого предмета (например, предме- |

ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОЕ ИСКУССТВО. 1—4 классы

47

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Рисунок животного с активным выражением его характера. Аналити- ческое рассматривание графики, произведений, созданных в анимали- стическом жанре | тов своего письменного стола) или небольшого фрукта.  *Осваивать* навык внимательного разглядывания объекта.  *Осваивать* последовательность этапов ведения рисунка с натуры.  *Приобретать* и *тренировать* навык штриховки. *Определять* самые тёмные и самые светлые места предмета.  *Обозначить* тень под предметом.  *Рассматривать* анималистические рисунки  В. В. Ватагина, Е. И. Чарушина (возможно при- влечение рисунков других авторов).  *Выполнить* рисунок по памяти или по представле- нию любимого животного, стараясь изобразить его характер |
| Модуль  «Живопись» | Цвета основные и составные. Разви- тие навыков смешивания красок и получения нового цвета.  Приёмы работы гуашью. Разный характер мазков и движений кистью. Пастозное, плотное и прозрачное нанесение краски.  Акварель и её свойства. Акварельные кисти. Приёмы работы акварелью.  Цвета тёплый и холодный (цветовой контраст).  Цвета тёмный и светлый (тональные отношения). | *Осваивать* навыки работы с цветом, смешение красок и их наложения.  *Узнавать* названия основных и составных цветов. *Выполнить* задание на смешение красок и получе- ние различных оттенков составного цвета.  *Осваивать* особенности и выразительные возмож- ности работы кроющей краской «гуашь».  *Приобретать опыт* работы акварелью и понимать особенности работы прозрачной краской.  *Узнавать* и *различать* тёплый и холодный цвета. *Узнавать* о делении цвета на тёплый и холодный. *Уметь различать* и *сравнивать* тёплые и холод- ные оттенки цвета. |

*Продолжение табл.*

48

Примерная рабочая программа

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Модуль** | **Программное содержание** | **Основные виды деятельности обучающихся** |
|  | Затемнение цвета с помощью тёмной краски и разбеление цвета. Эмоцио- нальная выразительность цветовых состояний и отношений.  Цвет открытый — звонкий и цвет приглушённый — тихий. Эмоцио- нальная выразительность цвета. Изображение природы (моря) в раз- ных контрастных состояниях погоды и соответствующих цветовых состоя- ниях (туман, нежное утро, гроза, буря, ветер; по выбору учителя).  Произведения художника-мариниста И. К. Айвазовского.  Изображение сказочного персонажа с ярко выраженным характером.  Образ мужской или женский | *Сравнивать* и *различать* тёмные и светлые оттенки цвета.  *Осваивать* смешение цветных красок с белой и с чёрной для изменения их тона.  *Выполнить* пейзажи, передающие разные состоя- ния погоды (туман, гроза, солнце и др.) на основе изменения тонального звучания цвета.  *Осваивать* эмоциональное звучание цвета: цвет звонкий, яркий, глухой. *Приобретать навыки* работы с цветом.  *Рассматривать* и *характеризовать* изменения цвета при передаче контрастных состояний погоды на примере морских пейзажей И. К. Айвазовского и других известных художников-маринистов  (по выбору учителя).  *Запоминать* и *узнавать* известные картины художника И. К. Айвазовского.  *Выполнить* красками рисунки контрастных сказочных персонажей, показывая в изображении их характер (добрый или злой, нежный или грозный и т. п.).  *Обсуждать, объяснять*, какими художественными средствами удалось показать характер сказочных персонажей.  *Учиться понимать*, что художник всегда выражает своё отношение к тому, что изображает, он может изобразить доброе и злое, грозное и нежное и др. |

ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОЕ ИСКУССТВО. 1—4 классы

49

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Модуль  «Скульптура» | Лепка из пластилина или глины игрушки — сказочного животного по мотивам выбранного народного художественного промысла: филимо- новская, дымковская, каргопольская игрушки (и другие по выбору учите- ля с учётом местных промыслов).  Способ лепки в соответствии с традициями промысла.  Лепка из пластилина или глины животных с передачей характерной пластики движения. Соблюдение цельности формы, её преобразование и добавление деталей | *Познакомиться* с традиционными игрушками одного из народных художественных промыслов. *Выполнить* задание: лепка фигурки сказочного зверя по мотивам традиций выбранного промысла. *Осваивать* приёмы и последовательность лепки игрушки в традициях выбранного промысла.  *Осваивать* приёмы передачи движения и разного характера движений в лепке из пластилина.  *Учиться рассматривать* и *видеть,* как меняется объёмное изображение при взгляде с разных сторон |
| Модуль  «Декоративно- прикладное искусство» | Наблюдение узоров в природе  (на основе фотографий в условиях урока): снежинки, паутинки, роса на листьях и др. Сопоставление  с орнаментами в произведениях декоративно-прикладного искусства (кружево, вышивка, ювелирные изделия и т. д.).  Рисунок геометрического орнамента кружева или вышивки.  Декоративная композиция. Ритм пятен в декоративной аппликации. Декоративные изображения живот- ных в игрушках народных промыс- лов: филимоновский олень, дымков- | *Рассматривать*, *анализировать*, *характеризо- вать* и *эстетически оценивать* разнообразие форм в природе, воспринимаемых как узоры.  *Сравнивать*, *сопоставлять* природные явления — узоры (капли, снежинки, паутинки, роса на листьях и др.) с рукотворными произведениями декоративно-прикладного искусства (кружево, шитьё и др.).  *Выполнить* эскиз геометрического орнамента кружева или вышивки на основе природных мотивов.  *Осваивать приёмы* орнаментального оформления сказочных глиняных зверушек по мотивам народ- ных художественных промыслов (по выбору учителя с учётом местных промыслов). |

*Продолжение табл.*

50

Примерная рабочая программа

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Модуль** | **Программное содержание** | **Основные виды деятельности обучающихся** |
|  | ский петух, каргопольский Полкан (по выбору учителя с учётом местных промыслов).  Поделки из подручных нехудоже- ственных материалов.  Декор одежды человека. Разнообра- зие украшений. Традиционные (исторические, народные) женские и мужские украшения.  Назначение украшений и их значе- ние в жизни людей | *Получать опыт* преобразования бытовых подруч- ных нехудожественных материалов в художествен- ные изображения и поделки.  *Рассматривать*, *анализировать*, *сравнивать* украшения человека на примерах иллюстраций к народным сказкам, когда украшения не только  соответствуют народным традициям, но и выража- ют характер персонажа.  *Учиться понимать*, что украшения человека всегда рассказывают о нём, выявляют особенности его характера, представления о красоте.  *Знакомиться* и *рассматривать* традиционные народные украшения.  *Выполнять* красками рисунки украшений народ- ных былинных персонажей |
| Модуль  «Архитек- тура» | Конструирование из бумаги. Приёмы работы с полосой бумаги, разные варианты складывания, закручива- ния, надрезания. Макетирование пространства детской площадки.  Построение игрового сказочного города из бумаги на основе сворачи- вания геометрических тел — парал- лелепипедов разной высоты, цилин- дров с прорезями и наклейками; приёмы завивания, скручивания | *Осваивать* приёмы создания объёмных предметов из бумаги.  *Осваивать* приёмы объёмного декорирования предметов из бумаги.  *Макетировать* из бумаги пространство сказочно- го игрушечного города или детскую площадку.  *Развивать* эмоциональное восприятие архитектур- ных построек.  *Рассуждать*, *объяснять* связь образа здания с его конструкцией и декором. *Рассматривать*, *иссле- довать*, *характеризовать* конструкцию архитек- |

ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОЕ ИСКУССТВО. 1—4 классы

51

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | и складывания полоски бумаги (например, гармошкой).  Образ здания. Памятники отече- ственной и западноевропейской архитектуры с ярко выраженным характером здания.  Рисунок дома для доброго и злого сказочных персонажей (иллюстрация сказки по выбору учителя) | турных построек (по фотографиям в условиях урока).  *Приводить примеры* жилищ разных сказочных героев в иллюстрациях известных художников детской книги.  *Выполнять* творческие рисунки зданий (по вооб- ражению и представлению, на основе просмотрен- ных материалов) для сказочных героев с разным характером, например для добрых и злых волшеб- ников |
| Модуль | Восприятие произведений детского | *Рассматривать*, *анализировать* детские рисунки |
| «Восприятие | творчества. Обсуждение сюжетного | с точки зрения содержания, сюжета, настроения, |
| произведений | и эмоционального содержания | расположения на листе, цвета и других средств ху- |
| искусства» | детских работ. | дожественной выразительности и в соответствии |
|  | Художественное наблюдение окружа- | с учебной задачей, поставленной учителем. |
|  | ющей природы и красивых природ- | *Развивать* потребность и *осваивать* умения вести |
|  | ных деталей; анализ их конструкции | эстетические наблюдения явлений природы. |
|  | и эмоционального воздействия. | *Анализировать* структуру, цветовое состояние, |
|  | Сопоставление их с рукотворными | ритмическую организацию наблюдаемого природ- |
|  | произведениями. | ного явления. |
|  | Восприятие орнаментальных произ- | *Приобретать опыт* эстетического наблюдения |
|  | ведений декоративно-прикладного | и художественного анализа произведений декора- |
|  | искусства (кружево, шитьё, резьба | тивно-прикладного искусства (кружево, шитьё, |
|  | по дереву, чеканка и др.). | резьба и роспись по дереву, роспись по ткани |
|  | Произведения живописи с активным | и др.), их орнаментальной организации. |
|  | выражением цветового состояния в | *Приобретать опыт* восприятия, эстетического |
|  | погоде. | анализа произведений отечественных художни- |
|  | Произведения пейзажистов И. И. Ле- | ков-пейзажистов: И. И. Левитана, И. И. Шишки- |
|  | витана, И. И. Шишкина, А. И. Куинд- | на, И. К. Айвазовского, А. И. Куинджи, |
|  | жи, Н. П. Крымова. | Н. П. Крымова (и других по выбору учителя); |

*Продолжение табл.*

52

Примерная рабочая программа

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Модуль** | **Программное содержание** | **Основные виды деятельности обучающихся** |
|  | Произведения анималистического жанра в графике: В. В. Ватагин, Е. И. Чарушин; в скульптуре:  В. В. Ватагин. Наблюдение за живот- ными с точки зрения их пропорций, характера движений, пластики | художников-анималистов: В. В. Ватагина, Е. И. Чарушина; художников В. Ван Гога,  К. Моне, А. Матисса (и других по выбору учителя). *Запоминать* имена художников И. И. Левитана, И. И. Шишкина, И. К. Айвазовского, А. И. Куин- джи |
| Модуль  «Азбука цифровой графики» | Компьютерные средства изображения.  Виды линий (в программе Paint или в другом графическом редакторе).  Компьютерные средства изображе- ния. Работа с геометрическими фигурами. Трансформация и копиро- вание геометрических фигур в про- грамме Paint.  Освоение инструментов традиционно- го рисования (карандаш, кисточка, ластик и др.) в программе Paint на основе простых сюжетов (например,  «Образ дерева»).  Освоение инструментов традиционно- го рисования в программе Paint на основе темы «Тёплые и холодные цвета».  Художественная фотография. Распо- ложение объекта в кадре. Масштаб. Доминанта. Обсуждение в условиях урока ученических фотографий, соответствующих изучаемой теме | *Осваивать* возможности изображения с помощью разных видов линий в программе Paint (или в дру- гом графическом редакторе).  *Осваивать* приёмы трансформации, копирования геометрических фигур в программе Paint и постро- ения из них простых рисунков или орнаментов.  *Осваивать* в компьютерном редакторе (например, Paint) художественные инструменты и создавать простые рисунки или композиции (например,  «Образ дерева»).  *Создавать* в программе Paint цветные рисунки с наглядным контрастом тёплых и холодных цветов (например, «Костёр в синей ночи» или  «Перо жар-птицы»).  *Осваивать* композиционное построение кадра при фотографировании.  *Участвовать* в обсуждении композиционного построения кадра фотографии |

1. КЛАСС (*34 ч*)

ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОЕ ИСКУССТВО. 1—4 классы

53

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Модуль** | **Программное содержание** | **Основные виды деятельности обучающихся** |
| Модуль  «Графика» | Поздравительная открытка. Открыт- ка-пожелание. Композиция открыт- ки: совмещение текста (шрифта)  и изображения. Рисунок открытки или аппликация.  Эскизы обложки и иллюстраций к детской книге сказок (сказка  по выбору). Рисунок буквицы. Макет книги-игрушки. Совмещение изобра- жения и текста. Расположение иллюстраций и текста на развороте книги.  Знакомство с творчеством некоторых известных отечественных иллюстра- торов детской книги (И. Я. Билибин, Е. И. Рачёв, Б. А. Дехтерёв, В. Г. Су- теев, Ю. А. Васнецов, В. А. Чижи- ков, Е. И. Чарушин, Л. В. Влади- мирский, Н. Г. Гольц — по выбору учителя и учащихся).  Эскиз плаката или афиши. Совмеще- ние шрифта и изображения. Особен- ности композиции плаката.  Изображение лица человека. Строе- ние: пропорции, взаиморасположе- ние частей лица. | *Начать осваивать* выразительные возможности шрифта.  *Создать* рисунок буквицы к выбранной сказке. *Создать* поздравительную открытку, совмещая в ней рисунок с коротким текстом.  *Рассматривать* и *объяснять* построение и оформ- ление книги как художественное произведение.  *Приобретать опыт* рассмотрения детских книг разного построения.  *Обсуждать*, *анализировать* построение любимых книг и их иллюстрации.  *Нарисовать* иллюстрацию к выбранному сюжету детской книги.  *Придумать* и *создать* эскиз детской книжки- игрушки на выбранный сюжет.  *Наблюдать* и *исследовать* композицию, совмеще- ние текста и изображения в плакатах и афишах известных отечественных художников.  *Выполнить* эскиз плаката для спектакля на выбранный сюжет из репертуара детских театров. *Осваивать* строение и пропорциональные отноше- ния лица человека на основе схемы лица.  *Выполнить* в технике аппликации или в виде рисунка маску для сказочного персонажа |

*Продолжение табл.*

54

Примерная рабочая программа

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Модуль** | **Программное содержание** | **Основные виды деятельности обучающихся** |
|  | Эскиз маски для маскарада: изобра- жение лица-маски персонажа с ярко выраженным характером |  |
| Модуль  «Живопись» | Натюрморт из простых предметов с натуры или по представлению. Композиционный натюрморт.  Знакомство с жанром натюрморта  в творчестве отечественных художни- ков (например, И. И. Машков,  К. С. Петров-Водкин, К. А. Коровин, П. П. Кончаловский, М. С. Сарьян, В. Ф. Стожаров) и западноевропей- ских художников (например,  В. Ван Гог, А. Матисс, П. Сезанн).  «Натюрморт-автопортрет» из предме- тов, характеризующих личность ученика.  Пейзаж в живописи. Пейзаж, передающий состояния в природе. Выбрать для изображения время года, время дня, характер погоды и характер ландшафта (лес или поле, река или озеро). Показать в изобра- жении состояние неба.  Портрет человека (по памяти и по представлению, с опорой на натуру). Выражение в портрете (автопортрете) | *Осваивать* приёмы композиции натюрморта по на- блюдению натуры или по представлению.  *Рассматривать*, *эстетически анализировать* сюжет и композицию, эмоциональное настроение, выраженное в натюрмортах известных отечествен- ных художников.  *Выполнить* творческую работу на тему «Натюр- морт» с ярко выраженным настроением: радост- ный, грустный, тихий натюрморт или «Натюр- морт-автопортрет».  *Рассматривать*, *эстетически анализировать* знаменитые пейзажи отечественных пейзажистов, передающие разные состояния в природе.  *Создать* творческую композицию на тему «Пей- заж».  *Рассматривать, эстетически анализировать* образ человека и средства его выражения в портре- тах известных художников.  *Обсуждать* характер, душевный строй изображён- ного на портрете человека, отношение к нему художника-автора и художественные средства выражения.  *Узнавать* портреты кисти В. И. Сурикова,  И. Е. Репина, В. А. Серова, А. Г. Венецианова, |

ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОЕ ИСКУССТВО. 1—4 классы

55

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | характера человека, особенностей его личности; использование вырази- тельных возможностей композицион- ного размещения изображения  в плоскости листа. Передача особен- ностей пропорций и мимики лица, характера цветового решения, сильного или мягкого контраста; включение в композицию дополни- тельных предметов.  Сюжетная композиция «В цирке» (по памяти и по представлению). Художник в театре: эскиз занавеса (или декораций) для спектакля  со сказочным сюжетом (сказка по выбору).  Тематическая композиция «Празд- ник в городе» (гуашь по цветной бумаге, возможно совмещение  с наклейками в виде коллажа или аппликации) | З. Е. Серебряковой (и других художников по выбору учителя).  *Знакомиться* с портретами, созданными великими западноевропейскими художниками: Рембрандтом, Рафаэлем, Леонардо да Винчи, художниками раннего и Северного Возрождения.  *Выполнить* творческую работу — портрет товари- ща или автопортрет.  *Знакомиться* с деятельностью и ролью художника в театре.  *Выполнить* эскиз театрального занавеса или декораций по выбранному сюжету.  *Узнавать* и *объяснять* работу художников по оформлению праздников.  *Выполнить* тематическую композицию «Праздник в городе» (на основе наблюдений, по памяти и по представлению) |
| Модуль  «Скульптура» | Лепка сказочного персонажа на основе сюжета известной сказки или создание этого персонажа в технике бумагопластики.  Создание игрушки из подручного нехудожественного материала, придание ей одушевлённого образа путём добавления деталей лепных | *Выполнить* творческую работу — лепку образа персонажа (или создание образа в технике бумаго- пластики) с ярко выраженным характером (из выбранной сказки). Работа может быть коллектив- ной: совмещение в общей композиции разных персонажей сказки.  *Учиться осознавать*, что художественный образ (игрушка, кукла) может быть создан художником |

*Продолжение табл.*

56

Примерная рабочая программа

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Модуль** | **Программное содержание** | **Основные виды деятельности обучающихся** |
|  | или из бумаги, ниток или других материалов.  Освоение знаний о видах скульптуры (по назначению) и жанрах скульпту- ры (по сюжету изображения).  Лепка эскиза парковой скульптуры (пластилин или глина). Выражение пластики движения в скульптуре | из любого подручного материала путём добавления некоторых деталей для придания характера, увиденного в предмете («одушевление»).  *Выполнять* несложные игрушки из подручного (различных упаковок и др.) или природного материала.  *Узнавать* о разных видах скульптуры (скульптур- ные памятники, парковая скульптура, мелкая пластика, рельеф разных видов).  *Выполнить* лепку эскиза парковой скульптуры |
| Модуль | Приёмы исполнения орнаментов | *Узнать* о создании глиняной и деревянной посу- |
| «Декоративно- | и эскизы украшения посуды из | ды, о Гжели, Хохломе — народных художествен- |
| прикладное | дерева и глины в традициях народ- | ных промыслах. |
| искусство» | ных художественных промыслов | *Выполнять* красками некоторые кистевые приёмы |
|  | (Хохлома, Гжель) или в традициях | создания орнамента. |
|  | промыслов других регионов (по выбо- | *Выполнять* эскизы орнамента, украшающего |
|  | ру учителя). | посуду (по мотивам выбранного художественного |
|  | Эскизы орнаментов для росписи | промысла). |
|  | тканей. Раппорт. Трафарет и созда- | *Стараться увидеть* красоту, *анализировать* |
|  | ние орнамента при помощи печаток | композицию, особенности применения сетчатых |
|  | или штампов. | орнаментов (а также модульных орнаментов). |
|  | Эскизы орнамента для росписи | *Рассуждать* о проявлениях симметрии и её видах |
|  | платка: симметрия или асимметрия | в сетчатом орнаменте. |
|  | построения композиции, статика | *Осваивать* техники печатных штампов или |
|  | и динамика узора, ритмические | трафаретов для создания раппорта (повторения |
|  | чередования мотивов, наличие | элемента узора) в орнаменте. |

ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОЕ ИСКУССТВО. 1—4 классы

57

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | композиционного центра, роспись по канве и др. Рассмотрение павловопо- садских платков | *Наблюдать* и *эстетически анализировать* виды композиции павловопосадских платков.  *Узнавать* о видах композиции, построении орнамента в квадрате.  *Выполнить* авторский эскиз праздничного платка в виде орнамента в квадрате |
| Модуль  «Архитек- тура» | Графические зарисовки карандаша- ми архитектурных достопримеча- тельностей своего города или села (по памяти или на основе наблюде- ний и фотографий).  Проектирование садово-паркового пространства на плоскости (апплика- ция, коллаж) или в пространствен- ном макете (использование бумаги, картона, пенопласта и других под- ручных материалов).  Дизайн в городе. Проектирование (эскизы) малых архитектурных форм в городе  (ажурные ограды, фонари, остановки транспорта, скамейки, киоски, беседки и др.).  Дизайн транспортных средств. Транспорт в городе. Рисунки реаль- ных или фантастических машин.  Графический рисунок (индивидуаль- но) или тематическое панно «Образ моего города» (села) в виде коллек- | *Выполнить* зарисовки или творческие рисунки по памяти и по представлению на тему историче- ских памятников или архитектурных достоприме- чательностей своего города (села).  *Познакомиться* с особенностями творческой деятельности ландшафтных дизайнеров.  *Создать* проект образа парка в виде макета или рисунка (или аппликации).  *Создать* эскизы разнообразных малых архитек- турных форм, наполняющих городское простран- ство (в виде рисунков, аппликаций из цветной бумаги, путём вырезания и макетирования —  по выбору учителя).  *Узнать* о работе художника-дизайнера по разра- ботке формы автомобилей и других видов транспорта.  *Придумать* и *нарисовать* (или выполнить в тех- нике бумагопластики) транспортное средство.  *Выполнить* творческий рисунок — создать графи- ческий образ своего города или села (или *участво- вать* в коллективной работе) |

*Продолжение табл.*

58

Примерная рабочая программа

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Модуль** | **Программное содержание** | **Основные виды деятельности обучающихся** |
|  | тивной работы (композиционная склейка-аппликация рисунков зданий и других элементов городско- го пространства, выполненных индивидуально) |  |
| Модуль | Иллюстрации в детских книгах и | *Рассматривать* и *обсуждать* иллюстрации |
| «Восприятие | дизайн детской книги. | известных отечественных художников детских |
| произведений | Наблюдение окружающего мира | книг. |
| искусства» | по теме «Архитектура, улицы моего | *Рассматривать* и *анализировать* архитектурные |
|  | города». Памятники архитектуры и | постройки своего города (села), характерные |
|  | архитектурные достопримечательно- | особенности улиц и площадей, *выделять* цен- |
|  | сти (по выбору учителя), их значение | тральные по архитектуре здания и *обсуждать* их |
|  | в современном мире. | особенности. |
|  | Виртуальное путешествие: памятни- | *Рассматривать* и *обсуждать* структурные компо- |
|  | ки архитектуры Москвы и Санкт- | ненты и архитектурные особенности классических |
|  | Петербурга (обзор памятников | произведений архитектуры. |
|  | по выбору учителя). | *Узнавать* и *уметь объяснять* назначение основ- |
|  | Знания о видах пространственных | ных видов пространственных искусств. |
|  | искусств: виды определяются по | *Уметь перечислять* виды собственно изобрази- |
|  | назначению произведений в жизни | тельных искусств: живопись, графику, скульп- |
|  | людей. | туру. |
|  | Жанры в изобразительном искус- | *Уметь объяснять* смысл термина «жанр» в изо- |
|  | стве — живописи, графике, скуль- | бразительном искусстве. |
|  | птуре — определяются предметом | *Получать представления* о наиболее знаменитых |
|  | изображения и служат для класси- | картинах и знать имена крупнейших отечествен- |
|  | фикации и сравнения содержания | ных художников-пейзажистов. |

ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОЕ ИСКУССТВО. 1—4 классы

59

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | произведений сходного сюжета (портреты, пейзажи и др.).  Представления о произведениях крупнейших отечественных худож- ников-пейзажистов: И. И. Шишкина, И. И. Левитана, А. К. Саврасова,  В. Д. Поленова, А. И. Куинджи, И. К. Айвазовского (и других по выбору учителя).  Представления о произведениях крупнейших отечественных портре- тистов: В. И. Сурикова, И. Е. Репи- на, В. А. Серова (и других по выбору учителя).  Художественные музеи. Виртуальные (интерактивные) путешествия в художественные музеи: Государ- ственную Третьяковскую галерею, Государственный Эрмитаж, Государ- ственный Русский музей, Государ- ственный музей изобразительных искусств имени А. С. Пушкина.  Экскурсии в местные художествен- ные музеи и галереи. Виртуальные экскурсии в знаменитые зарубежные художественные музеи (выбор музеев — за учителем).  Осознание значимости и увлекатель- ности посещения музеев; посещение знаменитого музея как событие; | *Получать представления* о наиболее знаменитых картинах и знать имена крупнейших отечествен- ных художников-портретистов.  *Уметь узнавать* некоторые произведения этих художников и *рассуждать* об их содержании. *Осуществлять* виртуальные (интерактивные) путешествия в художественные музеи (по выбору учителя).  *Обсуждать* впечатления от виртуальных путеше- ствий, *осуществлять* исследовательские квесты. *Узнавать* названия ведущих отечественных художественных музеев, а также где они находят- ся и чему посвящены их коллекции.  *Рассуждать* о значении художественных музеев в жизни людей, выражать своё отношение к музеям |

*Окончание табл.*

60

Примерная рабочая программа

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Модуль** | **Программное содержание** | **Основные виды деятельности обучающихся** |
|  | интерес к коллекции музея и искус- ству в целом |  |
| Модуль | Построение в графическом редакторе | *Осваивать* приёмы работы в графическом редак- |
| «Азбука | различных по эмоциональному | торе. |
| цифровой | восприятию ритмов расположения | *Исследовать* изменения содержания произведения |
| графики» | пятен на плоскости: покой (статика), | в зависимости от изменения положения и ритма |
|  | разные направления и ритмы движе- | пятен в плоскости изображения (экрана). |
|  | ния (собрались, разбежались, догоня- | *Построить* и *передать* ритм движения машинок |
|  | ют, улетают и т. д.). Вместо пятен | на улице города: машинки едут быстро, догоняют |
|  | (геометрических фигур) могут быть | друг друга; или, наоборот, машинки едут спокой- |
|  | простые силуэты машинок, птичек, | но, не спешат (то же задание может быть дано на |
|  | облаков и др. | сюжет «Полёт птиц»). |
|  | В графическом редакторе создание | *Учиться понимать*, *осваивать* правила компози- |
|  | рисунка элемента орнамента (паттер- | ции. |
|  | на), его копирование, многократное | *Придумать* и *создать* рисунок простого узора |
|  | повторение, в том числе с поворота- | с помощью инструментов графического редактора |
|  | ми вокруг оси рисунка, и создание | (создать паттерн). |
|  | орнамента, в основе которого рап- | *Осваивать* приёмы раппорта: повороты, повторе- |
|  | порт. Вариативное создание орнамен- | ния, симметричные переворачивания при создании |
|  | тов на основе одного и того же | орнамента. |
|  | элемента. | *Наблюдать* и *анализировать*, как изменяется |
|  | Изображение и изучение мимики | рисунок орнамента в зависимости от различных |
|  | лица в программе Paint (или в дру- | повторений и поворотов первичного элемента. |
|  | гом графическом редакторе). | *Осваивать* с помощью графического редактора |
|  | Совмещение с помощью графическо- | строение лица человека и пропорции (соотноше- |
|  | го редактора векторного изображе- | ния) частей. |

ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОЕ ИСКУССТВО. 1—4 классы

61

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | ния, фотографии и шрифта для создания плаката или поздравитель- ной открытки.  Редактирование фотографий в про- грамме Picture Manager: изменение яркости, контраста, насыщенности цвета; обрезка, поворот, отражение. Виртуальные путешествия в главные художественные музеи и музеи местные (по выбору учителя) | *Осваивать* с помощью графического редактора схематические изменения мимики лица.  *Создать* таблицу-схему изменений мимики на экране компьютера и сохранить её (распечатать). *Познакомиться* с приёмами использования разных шрифтов в инструментах программы компьютерного редактора.  *Создать* поздравительную открытку-пожелание путём совмещения векторного рисунка или фото- графии с текстом.  *Осваивать* приёмы редактирования цифровых фотографий с помощью компьютерной программы Picture Manager (или другой).  *Осваивать* приёмы: изменение яркости, кон- траста, насыщенности цвета; обрезка, поворот, отражение.  *Осуществлять* виртуальные путешествия в отече- ственные художественные музеи и, возможно, знаменитые зарубежные художественные музеи на основе установок и квестов, предложенных учителем |

1. КЛАСС (*34 ч*)

62

Примерная рабочая программа

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Модуль** | **Программное содержание** | **Основные виды деятельности обучающихся** |
| Модуль  «Графика» | Освоение правил линейной и воздуш- ной перспективы: уменьшение размера изображения по мере удале- ния от первого плана, смягчение цветового и тонального контрастов. Рисунок фигуры человека: основные пропорции и взаимоотношение частей фигуры, передача движения фигуры в плоскости листа: бег, ходьба, сидящая и стоящая фигура. Графическое изображение героев былин, древних легенд, сказок и сказаний разных народов.  Изображение города — тематическая  графическая композиция; использо- вание карандаша, мелков, фломасте- ров (смешанная техника) | *Осваивать* правила линейной и воздушной пер- спективы и *применять* их в своей практической творческой деятельности.  *Изучать* и *осваивать* основные пропорции фигуры человека.  *Осваивать* пропорциональные отношения отдель- ных частей фигуры человека и *учиться приме- нять* эти знания в своих рисунках.  *Приобретать опыт* изображения фигуры челове- ка в движении.  *Получать представления* о традиционных оде- ждах разных народов и о красоте человека в раз- ных культурах.  *Учиться передавать* в рисунках характерные особенности архитектурных построек разных народов и культурных эпох.  *Создать* творческую композицию: изображение старинного города, характерного для отечествен- ной культуры или культур других народов |
| Модуль  «Живопись» | Красота природы разных климатиче- ских зон, создание пейзажных композиций (горный, степной, среднерусский ландшафт).  Изображение красоты человека в традициях русской культуры. | *Выполнить* живописное изображение пейзажей разных климатических зон (пейзаж гор, пейзаж степной или пустынной зоны, пейзаж, типичный для среднерусской природы).  *Приобретать опыт* изображения народных представлений о красоте человека, опыт создания |

ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОЕ ИСКУССТВО. 1—4 классы

63

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Изображение национального образа человека и его одежды в разных культурах.  Портретные изображения человека по представлению и наблюдению  с разным содержанием: женский или мужской портрет, двойной портрет матери и ребёнка, портрет пожилого человека, детский портрет или автопортрет, портрет персонажа  по представлению (из выбранной культурной эпохи).  Тематические многофигурные компо- зиции: коллективно созданные  панно-аппликации из индивидуаль- ных рисунков и вырезанных персо- нажей на темы праздников народов мира или в качестве иллюстраций к сказкам и легендам | образа женщины в русском народном костюме и мужского традиционного народного образа. *Исследовать* проявление культурно-историче-  ских и возрастных особенностей в изображении человека.  *Выполнить* несколько портретных изображений (по представлению или с опорой на натуру): женский, мужской, двойной портрет матери и ребёнка, портрет пожилого человека, детский портрет или автопортрет, портрет персонажа по представлению (из выбранной культурной эпохи). *Собрать* необходимый материал и *исследовать* особенности визуального образа, характерного для выбранной исторической эпохи или национальной культуры.  *Выполнить* рисунки характерных особенностей памятников материальной культуры выбранной культурной эпохи или народа.  *Выполнить* самостоятельно или *участвовать*  в коллективной работе по созданию тематической композиции на темы праздников разных народов (создание обобщённого образа разных националь- ных культур) |
| Модуль  «Скульптура» | Знакомство со скульптурными памятниками героям и мемориаль- ными комплексами.  Создание эскиза памятника народно- му герою. Работа с пластилином или глиной. Выражение значительности, трагизма и победительной силы | *Собрать* необходимый материал, *исследовать*, *совершить* виртуальное путешествие к наиболее значительным мемориальным комплексам нашей страны, а также к региональным памятникам  (с учётом места проживания ребёнка).  *Сделать* зарисовки мемориальных памятников. *Создать* из пластилина свой эскиз памятника выбранному герою или *участвовать* в коллектив- |

*Продолжение табл.*

64

Примерная рабочая программа

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Модуль** | **Программное содержание** | **Основные виды деятельности обучающихся** |
|  |  | ной разработке проекта макета мемориального комплекса |
| Модуль | Орнаменты разных народов. Подчи- | *Исследовать* и *сделать* зарисовки особенностей, |
| «Декоративно- | нённость орнамента форме и назначе- | характерных для орнаментов разных народов или |
| прикладное | нию предмета, в художественной | культурных эпох. |
| искусство» | обработке которого он применяется. | *Показать* в рисунках традиции использования |
|  | Особенности символов и изобрази- | орнаментов в архитектуре, одежде, оформлении |
|  | тельных мотивов в орнаментах | предметов быта выбранной народной культуры или |
|  | разных народов. Орнаменты в архи- | исторической эпохи. |
|  | тектуре, на тканях, одежде, предме- | *Исследовать* и *показать* в практической творче- |
|  | тах быта и др. | ской работе орнаменты, характерные для тради- |
|  | Мотивы и назначение русских | ций отечественной культуры. |
|  | народных орнаментов. Деревянная | *Исследовать* и *показать* в своей творческой |
|  | резьба и роспись, украшение налич- | работе традиционные мотивы и символы русской |
|  | ников и других элементов избы, | народной культуры (деревянная резьба и роспись |
|  | вышивка, декор головных уборов | по дереву, вышивка, декор головных уборов, |
|  | и др. | орнаменты, характерные для предметов быта). |
|  | Орнаментальное украшение камен- | *Создать* изображение русской красавицы в народ- |
|  | ной архитектуры в памятниках | ном костюме. |
|  | русской культуры, каменная резьба, | *Исследовать* и *показать* в изображениях свое- |
|  | роспись стен, изразцы. | образие представлений о красоте женских образов |
|  | Народный костюм. Русский народ- | у разных народов. |
|  | ный праздничный костюм, символы | *Изобразить* особенности мужской одежды разных |
|  | и обереги в его декоре. Головные | сословий, демонстрируя связь украшения костюма |
|  | уборы. Особенности мужской одежды | мужчины с родом его занятий |
|  | разных сословий, связь украшения |  |

ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОЕ ИСКУССТВО. 1—4 классы

65

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | костюма мужчины с родом его занятий.  Женский и мужской костюмы  в традициях разных народов. Свое- образие одежды разных эпох и культур |  |
| Модуль  «Архитек- тура» | Конструкция традиционных народ- ных жилищ, их связь с окружающей природой: дома из дерева, глины, камня; юрта и её устройство (каркас- ный дом); изображение традицион- ных жилищ.  Деревянная изба, её конструкция и декор. Моделирование избы из бумаги или изображение на плоско- сти в технике аппликации её фасада и традиционного декора. Понимание тесной связи красоты и пользы, функционального и декоративного  в архитектуре традиционного жилого деревянного дома. Разные виды изб и надворных построек.  Конструкция и изображение здания каменного собора: свод, нефы, закомары, глава, купол. Роль собора в организации жизни древнего города, собор как архитектурная доминанта.  Традиции архитектурной конструк- ции храмовых построек разных | *Провести анализ* архитектурных особенностей традиционных жилых построек у разных народов. *Понимать* связь архитектуры жилого дома с при- родным строительным материалом, характером труда и быта.  *Получать представление* об устройстве деревян- ной избы, а также юрты, иметь представление  о жилых постройках других народов.  *Узнавать* о конструктивных особенностях перенос- ного жилища — юрты.  *Уметь объяснять* и *показывать* конструкцию избы, народную мудрость устройства деревянных постро- ек, единство красоты и пользы в каждой детали.  *Изобразить* или *построить* из бумаги конструк- цию избы, других деревянных построек традицион- ной деревни.  *Учиться объяснять* и *изображать* традиционную конструкцию здания каменного древнерусского храма.  *Приводить примеры* наиболее значительных древнерусских соборов.  *Приобретать представление* о красоте и кон- структивных особенностях русского деревянного зодчества. |

*Продолжение табл.*

66

Примерная рабочая программа

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Модуль** | **Программное содержание** | **Основные виды деятельности обучающихся** |
|  | народов. Изображение типичной конструкции зданий: древнегрече- ский храм, готический или роман- ский собор, мечеть, пагода.  Освоение образа и структуры архи- тектурного пространства древнерус- ского города. Крепостные стены и башни, торг, посад, главный собор. Красота и мудрость в организации города, жизнь в городе.  Понимание значения для современ- ных людей сохранения культурного наследия | *Называть* конструктивные черты древнегреческо- го храма, уметь его изобразить. *Приобретать* общее цельное образное представление о древне- греческой культуре.  *Уметь изобразить* характерные черты храмовых сооружений разных культур: готический (роман- ский) собор в европейских городах, буддийская пагода, мусульманская мечеть.  *Получать образное представление* о древнерус- ском городе, его архитектурном устройстве и жизни людей.  *Учиться понимать* и *объяснять* значимость сохранения архитектурных памятников и истори- ческого образа своей культуры для современных людей |
| Модуль  «Восприятие произведений искусства» | Произведения В. М. Васнецова,  Б. М. Кустодиева, А. М. Васнецова, В. И. Сурикова, К. А. Коровина,  А. Г. Венецианова, А. П. Рябушки- на, И. Я. Билибина на темы истории и традиций русской отечественной культуры.  Примеры произведений великих европейских художников: Леонардо да Винчи, Рафаэля, Рембрандта, Пикассо (и других по выбору учителя). | *Воспринимать* и *обсуждать* произведения на темы истории и традиций русской отечественной культуры: образ русского средневекового города в произведениях А. М. Васнецова, И. Я. Билиби- на, А. П. Рябушкина, К. А. Коровина; образ русского народного праздника в произведениях Б. М. Кустодиева; образ традиционной крестьян- ской жизни в произведениях Б. М. Кустодиева, А. Г. Венецианова, В. И. Сурикова.  *Получать образные представления* о каменном древнерусском зодчестве, смотреть Московский |

ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОЕ ИСКУССТВО. 1—4 классы

67

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Памятники древнерусского каменно- го зодчества: Московский Кремль, Новгородский детинец, Псковский кром, Казанский кремль (и другие  с учётом местных архитектурных комплексов, в том числе монастыр- ских). Памятники русского деревян- ного зодчества. Архитектурный комплекс на острове Кижи.  Художественная культура разных эпох и народов. Представления  об архитектурных, декоративных и изобразительных произведениях  в культуре Древней Греции, других культур Древнего мира. Архитектур- ные памятники Западной Европы Средних веков и эпохи Возрождения. Произведения предметно-простран- ственной культуры, составляющие истоки, основания национальных культур в современном мире.  Памятники национальным героям. Памятник К. Минину и Д. Пожар- скому скульптора И. П. Мартоса  в Москве. Мемориальные ансамбли: Могила Неизвестного Солдата в Мо- скве; памятник-ансамбль героям Сталинградской битвы «Мамаев курган» (и другие по выбору учи- теля) | Кремль, Новгородский детинец, Псковский кром, Казанский кремль и др.  *Узнавать, уметь называть* и *объяснять* содержа- ние памятника К. Минину и Д. Пожарскому скульптора И. П. Мартоса.  *Узнавать* соборы Московского Кремля, Софий- ский собор в Великом Новгороде, храм Покрова на Нерли.  *Узнавать* древнегреческий храм Парфенон, вид древнегреческого Акрополя.  *Узнавать* и *различать* общий вид готических (романских) соборов.  *Получать знания* об архитектуре мусульманских мечетей.  *Получать представления* об архитектурном своеобразии буддийских пагод.  *Уметь рассуждать* о разнообразии, красоте и значимости пространственной культуры разных народов.  *Узнавать* основные памятники наиболее значи- мых мемориальных ансамблей и *уметь объяснять* их особое значение в жизни людей.  *Узнавать* о правилах поведения при посещении мемориальных памятников |

*Продолжение табл.*

68

Примерная рабочая программа

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Модуль** | **Программное содержание** | **Основные виды деятельности обучающихся** |
| Модуль | Изображение и освоение в программе | *Осваивать правила* линейной и воздушной пер- |
| «Азбука | Paint правил линейной и воздушной | спективы с помощью графических изображений и |
| цифровой | перспективы: изображение линии | их варьирования в компьютерной программе Paint. |
| графики» | горизонта и точки схода, перспектив- | *Осваивать знания* о конструкции крестьянской |
|  | ных сокращений, цветовых и тональ- | деревянной избы и её разных видах, моделируя |
|  | ных изменений. | строение избы в графическом редакторе с помо- |
|  | Моделирование в графическом | щью инструментов геометрических фигур. |
|  | редакторе с помощью инструментов | *Использовать* поисковую систему для знакомства |
|  | геометрических фигур конструкции | с разными видами избы и её украшений. |
|  | традиционного крестьянского дере- | *Осваивать* строение юрты, моделируя её кон- |
|  | вянного дома (избы) и различных | струкцию в графическом редакторе с помощью |
|  | вариантов его устройства. Моделиро- | инструментов геометрических фигур. |
|  | вание конструкции разных видов | *Находить* в поисковой системе разнообразные |
|  | традиционных жилищ разных | модели юрты, её украшения, внешний вид и |
|  | народов (юрта, каркасный дом и др., | внутренний уклад жилища. |
|  | в том числе с учётом местных | *Осваивать моделирование* с помощью инструмен- |
|  | традиций). | тов графического редактора, копирования и |
|  | Моделирование в графическом | трансформации геометрических фигур строения |
|  | редакторе с помощью инструментов | храмовых зданий разных культур. |
|  | геометрических фигур конструкций | *Осваивать* строение фигуры человека и её пропор- |
|  | храмовых зданий разных культур: | ции с помощью инструментов графического |
|  | каменный православный собор, | редактора (фигура человека строится из геометри- |
|  | готический или романский собор, | ческих фигур или с помощью только линий, иссле- |
|  | пагода, мечеть. | дуются пропорции частей и способы движения |
|  | Построение в графическом редакторе | фигуры человека при ходьбе и беге). |
|  | с помощью геометрических фигур | *Осваивать* анимацию простого повторяющегося |
|  | или на линейной основе пропорций | движения (в виртуальном редакторе GIF-анимации). |

ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОЕ ИСКУССТВО. 1—4 классы

69

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | фигуры человека, изображение различных фаз движения. Создание анимации схематического движения человека (при соответствующих технических условиях).  Анимация простого движения нарисованной фигурки: загрузить две фазы движения фигурки в виртуаль- ный редактор GIF-анимации и сохранить простое повторяющееся движение своего рисунка.  Создание компьютерной презентации в программе PowerPoint на тему архитектуры, декоративного и изо- бразительного искусства выбранной эпохи или национальной культуры. Виртуальные тематические путеше- ствия по художественным музеям мира | *Осваивать* и *создавать* компьютерные презента- ции в программе PowerPoint по темам изучаемого материала, собирая в поисковых системах нужный материал или используя собственные фотографии и фотографии своих рисунков, делая шрифтовые надписи наиболее важных определений, названий, положений, которые надо запомнить.  *Собрать* свою коллекцию презентаций по изучае- мым темам |

При разработке рабочей программы в тематическом плани- ровании должны быть учтены возможности использования электронных (цифровых) образовательных ресурсов, являю- щихся учебно-методическими материалами (мультимедийные программы, электронные учебники и задачники, электронные библиотеки, виртуальные лаборатории, игровые программы, коллекции цифровых образовательных ресурсов), используе- мыми для обучения и воспитания различных групп пользова- телей, представленными в электронном (цифровом) виде и ре- ализующими дидактические возможности ИКТ, содержание которых соответствует законодательству об образовании.

70 Примерная рабочая программа